Gamenews

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

SUSPENSE NO PLAYSTATION 2

SHADOW OF MEMORIES

O HOMEM ARANHA RETORNA AO GBC

GAMERS

ANO VI NÚMERO 74

R$ 3,90

FUR FIGHTERS

VIRTUA TENNIS

SILVER

TVDJ

ARMY MEN: AC

DRACULA R.

PROMOÇÃO CONCORRA A UM PLAYSTATION 2 E UM DREAMCAST

ELE FINALMENTE ESTÁ DE VOLTA

MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES

STARCRAFT 64

UM DOS MAIORES SUCESSOS DO PC AGORA NO N64

ISSN 1413-1471

NÚMERO 74

GAMERS
É uma publicação quinzenal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 – Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo – SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-Mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal: 16.381
CEP 02599-970 São Paulo – SP

EDITORA ESCALA

Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa • Wilson Benvenutti • Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zildete da Silva • Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira • Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor: E-Mail: atendimento@escala.com.br Andréia da Silva Barreto • Camilla Freitas • Fabiana de Araujo • Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais • Luís Eduardo S. Marcelino • Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima • Carlos Gonçalves • Carlos Man • Celso Madeira • César Nemitz • Cristiano Pires • Eddie Van Feu • Fábio Kataoka • Franco de Rosa • Giovanni Santoro • Ivan Battesini • Marques Rebello • Moacir Torres • Otto Schmidt Junior • Paulo Fernandes • Paulo Paiva • Renato Rodrigues • Rosana Braga • Sandro Aloísio • Tarcísio Motta • Wilson Benvenutti • Jorge Mann
Números Atrasados: (0**11) 266-3166
Você também pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com.br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas – Tel: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A. Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ Tel.: (0**21) 879-7766

Produção e realização:

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.
Rua Pio XI, 230 – Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo – SP
Telefone: (0**11) 3641-0444
Fax: (0**11) 3641-0448
Internet: www.progames.com.br
E-Mail: franchising@progames.com.br

REVISTA GAMERS

Direção Editorial: Tarcísio Motta
Direção de Arte: Francisco Motta
Gerente Comercial: Celso Gagliardo Gonçalves
Coordenação Editorial: Homero Letonai
Edição de Capa: Marcelo M. Mizuno
Diagramação e Redação: Fabio Santana de Souza • Homero Letonai • Gilsomar P. do Livramento • José Donizete de Paula • Leonardo Emerson de Souza • Rodrigo M. Diniz • Marcelo M. Mizuno
Revisão: Márcia Guerreiro
Tradução: Cristina Andrade Félix
Coordenação de Internet: Rodrigo Vieira Ambar
Marketing: Giovanna Zanchin
Atendimento: Eliane Gomes Cardoso
Publicidade: (0**11) 3641-0444 / 3641-0448

EDITORIAL

LEMBRAR É VIVER

Com certeza, a necessidade de evoluir funciona como regra geral. A Terra tem evoluído, os animais têm evoluído, a humanidade tem evoluído, os carros têm evoluído, os celulares têm evoluído e também as revistas têm evoluído. Em todos os gêneros de progresso, a experiência traz o aprendizado necessário para a evolução. É através dos erros que aprendemos a fazer direito e com os acertos é que conseguimos melhorar; afinal, não há aprendizado sem manchas (hmmm... frase familiar). Seguindo esta mesma tendência é que a Gamers procura meios de evolução.

Nós acumulamos uma vasta bagagem ao longo de mais de 7 anos. Tudo começou com a revista Progames, na época de Street Fighter II, Mario All-Stars e Bubsy no Super NES, World Heroes 2 no Neo Geo e a chegada do 3DO no mercado. Fazendo uma analogia com o automobilismo, podemos considerar esta fase da revista como os treinos livres na pista das publicações nacionais de games.

Então veio a fase de qualificação com o advento da revista Gamers. Neste reinício, ensaiávamos timidamente os primeiros passos da grande caminhada. Num campo de batalha cujos combatentes já estavam estabelecidos, nossos esforços iniciais causaram pouco impacto – mesmo assim, matérias como a estratégia de Resident Evil (Gamers Nº09), a avaliação do novo 64-bit da Nintendo (11) e a avaliação de Final Fantasy VII (16) conquistaram fãs que nos acompanham até hoje. Conseguíamos, com isso, garantir uma posição no mercado.

Percebemos que fazia-se necessário o aprimoramento – foi então que trouxemos um conteúdo mais refinado. Quem nos acompanha a mais tempo com certeza vai se lembrar da famosa estratégia de Final Fantasy VII (iniciada na edição 17), a primeira com traduções do japonês para o português, ou a estratégia de Resident Evil para Saturn (22) e Wild Arms, a tonelada de golpes de Tekken 3 (19) e os códigos em primeira mão para jogar com os lutadores em versão Orochi em KOF'97 (22), que arrebentava nos arcades. Acelerando com cautela e fazendo as manobras corretas, prosseguíamos ganhando pontos na preferência do público.

Em seguida veio uma longa fase de ajustes, que durou até a Gamers Nº40. Durante este período, trouxemos uma porção de estratégias (Tomb Raider II, Resident Evil 2, Parasite Eve, The Legend of Zelda: Ocarina of Time e Final Fantasy VIII) tabelas e traduções de sistema de jogo em japonês (Grandia, Front Mission 2, Shining Force III, Parasite Eve, Lunar 2 Eternal Blue) e muitas novidades (a revelação do Dreamcast acompanhada passo-a-passo, os detalhes progressivos de Final Fantasy VIII, divulgação em primeira mão de sucessos como Street Fighter Zero 3 e KOF'98, além de cobertura de eventos como a E³ e TGS).

> **"...a experiência traz o aprendizado necessário para a evolução"**

O passo decisivo para conquistar a preferência dos leitores veio com as edições 41 a 46 da Gamers; a fase em que atingimos o ápice, segundo nossos próprios leitores. Foi quando trouxemos os melhores e mais detalhados previews (KOF'99, SNK vs Capcom, Zelda Gaiden, Chrono Cross, etc.), coberturas de eventos (TGS, E³ e AM Show) e reviews (Legend of Mana, Soul Reaver e a versão japonesa de Grandia para PlayStation, Soul Calibur para Dreamcast e KOF'99 para arcade são apenas alguns exemplos).

A fase de Gamers semanal (47 a 71) teve seus prós e contras – mas venceu a maioria, resultando em mais uma fase de mudanças, que você tem acompanhado. E através deste histórico – brevemente sumarizado aqui – é que pretendemos evoluir, oferecendo o melhor de nós. Abra a revista e confira!

OS REDATORES

ERRAMOS

Os erros da edição passada começam na seção Game News. Logo na página 14, no preview de Persona 2: Eternal Punishment para PlayStation, a ficha diz que o game é de corrida fabricado pela Kemco, quando o certo é RPG da Atlus. Pulando para a página 16, nas Rapidinhas, o texto de apresentação no topo da página saiu o mesmo da edição anterior (Gamers Nº72), ao invés de apresentar as novidades da mesma edição. Todos os outros erros apareceram nos Reviews, a começar por Marvel VS Capcom 2 para Dreamcast, na página 38; neste, o gênero na ficha de avaliação foi indicado como ação, quando todos sabemos que este é um game de luta. Street Fighter III 3rd Strike, na página 40, teve um erro similar, só que bem mais notável: a ficha de avaliação indicava o game da Capcom como um jogo de esporte de 1 a 4 jogadores, sendo que o certo é luta de 1 a 2 jogadores (Street Fighter de esporte... essa é boa!). Na página 42, Wacky Races para Dreamcast saiu sem o topo da página, onde indica-se o sistema; além disso, o título do game e várias passagens do texto mencionavam seu nome como Wacky RACERS; a ficha de avaliação apresentava o nome da produtora (Infogrames) com um "R" a mais (Inforgrames) e, nos contras, a palavra câmara foi empregada no lugar de câmera. Seguindo a moda da troca de gênero, na página 44 Digimon World para PlayStation foi indicado como um game de luta, quando na verdade é um simulador de criação, nos moldes de Pokémon. Indy Racing 2000 para Nintendo 64, na página 52, é um game americano, não japonês. Mario Artist: Talent Studio, também para Nintendo 64, na página 56, foi outro que saiu sem o topo da página. Para fechar, Dark Reign 2 para PC, na página 64, também apresentou problemas no topo da página; porém, neste, apenas a cor foi trocada: ao invés do cinza de PC, saiu o vermelho que utilizamos para PlayStation; em sua ficha de avaliação, o campo Requerimentos apresentou dois problemas: a palavra "entium" sem "P" e as linhas do Recomendado ultrapassando o limite da ficha de avaliação.

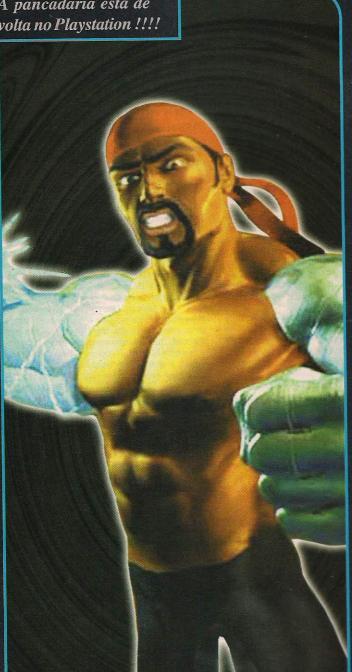
Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

Disk Banca: Senhores Jornaleiros, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados de publicações da Editora Escala enquanto houver estoque.

Assinaturas: Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa. Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0**11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

GAMERS

ANO VII - NÚMERO 74

A pancadaria está de volta no Playstation !!!!

Mortal Kombat: SF Página 48

GAME NEWS Página 07

Confira o que está por vir: previews, notícias e lista de lançamentos

X-Men: M. Academy

Dos cinemas direto para seu Playstation!

Mais uma vez Launcher e seus amigos de volta ao Dreamcast

36 Evolution 2

ESPAÇO DO LEITOR — Página 22

O seu canal de comunicação: dúvidas, críticas, polêmicas, desenhos...

GAME RANKING — Página 30

Variados rankings dos games preferidos nos Estados Unidos e Japão

REVIEWS — Página 32

Avaliações dos games que estão pintando para todos os sistemas

DREAMCAST — Página 34

PLAYSTATION 2 — Página 46

PLAYSTATION — Página 48

NINTENDO 64 — Página 56

PC — Página 62

PRÓ DICAS — Página 64

Dicas, manhas, truques, macetes, códigos ou como quiser chamar

FLASH BACK — Página 78

Lembrança dos games que se foram e deixaram muitas saudades

Um sucesso do PC chega como mais um título de peso para o Nintendo 64

Baseado na obra de Bram Stokler, chega o game mais próximo ao flime

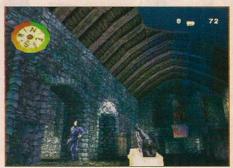
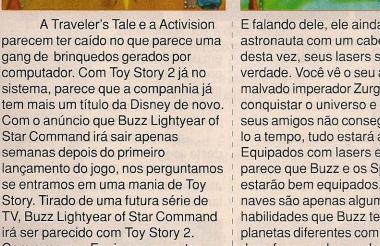
Blade foi um filme lançado em 1998 e era uma adaptação de uma super história em quadrinhos. O filme que estrelava Wesley Snipes como o personagem principal, trazia um dos personagens mais legais de todos os tempos, Blade, o qual era metade homem e metade vampiro em uma aventura para vingar a morte de sua mãe. A Activision nos mostrou a primeira versão do jogo e parece estar fazendo uma produção lenta porém eficiente. Todos os fãs do quadrinho e do filme irão adorar os personagens legais e o cenário de fundo soberbo do jogo. Temos que agradecer os caras legais da Activision e a HammerHead (os mesmos que adaptaram o Quake II para o PS), Blade vai se destacar muito no PS. O jogo é uma aventura 3D que permitirá que você entre em um mundo moderno onde há vampiros. Ele terá a história que o filme teve e os quadrinhos populares da Marvel. Os jogadores assumem o papel de Blade e devem salvar a humanidade das sombras. Se salvar a humanidade não fosse o bastante, Blade deve também resgatar Whistler do mestre dos vampiros.

A história do jogo é contada um pouco antes da história do filme, então é totalmente original. Blade usa uma combinação de cenários 3D junto com algumas armas para acabar com humanos, vampiros, zumbis e outras criaturas. Usando uma grande variedade de golpes de artes marciais, os jogadores poderão visitar diversos lugares desde tribos de vampiros até a casa de Erebus. Em adição aos movimentos de artes marciais, Blade poderá usar muitas armas projéteis para enfrentar as 34 criaturas variadas assim como o mestre de todos, o Night Beast. No campo das armas, Blade terá acesso a Uzi, pistolas, granadas e muito mais. Os jogadores irão ver Blade em uma perspectiva de 3º Pessoa e poderão movê-lo com muita facilidade. Usando o botão L1, Blade pode checar o seu inventário em tempo real e pode pegar qualquer Item com um simples aperto de botão. Por enquanto a câmera só fica atrás de Blade dificultando a visão, mas isso vai ser arrumado e quando Blade chega a um ponto determinado, o jogo muda para uma pequena cena, durante o game, mostrando alguma coisa importante.

Desde a E3 o sistema de batalhas do jogo mudou muito. Ao invés de usar um sistema de mira, a Hammerhead simplificou as coisas. Agora os jogadores podem mirar nos inimigos e quando a mira ficar amarela você vai estar com a mira presa. E como o jogo tem inimigos variados, você vai ter que variar suas armas também, quando for vampiros vai ter que usar balas de prata e quando forem humanos deve usar balas normais. Na maior parte do jogo os jogadores controlam Blade, mais afrente os jogadores também vão controlar Whistler. A história não é baseada no filme, mas mais tarde no jogo, ele pega alguns elementos emprestado do filme. O jogo está previsto para o final do ano no PS, iremos ter mais informações sobre este jogo com o tempo.

Titulado como um dos melhores jogos de tiro em primeira pessoa para o PS, o Medal of Honor original foi muito bem aceito. O primeiro jogo de sucesso da Dreamworks, a lançou no mercado e foi um dos títulos mais vendidos em 1999. Para o prazer de todos que jogaram o game, a DreamWorks está pronta para lançar a continuação do jogo que na verdade acontece antes do primeiro. Titulado de Medal of Honor Underground, o período do jogo é quando a expansão do Nazismo era alta, pois eles tinham acabado de ocupar a França e tinham se aliado com a Itália.

O jogo segue a história de Manon, uma jovem membro da resistência da França, o qual substitui Jim Patterson do original. Com os nazistas no controle de seu país, sua cidade ocupada e sua casa destruída, ele deve fazer a decisão mais difícil de sua vida... se render ou resistir. Na jornada de Manon, ela irá embarcar em sete missões que irá requerer uma grande quantidade de habilidade e técnica de infiltração. As missões que irão incluir 22 fases variadas, irão ser baseadas em vários lugares que variam de França, Norte da África, Itália, Alemanha e Grécia. E a missão final do jogo vai ser em Paris para a libertação dos franceses. Um dos ingredientes que fez do outro jogo um sucesso, foi a Inteligência Artificial que era muito boa. A DreamWorks planeja fazer uma AI melhor, onde os inimigos são mais espertos e podem usar veículos, incluindo motocicletas e tanques. Esta AI também vai ser usada para ajudar o jogador, onde ele terá um amigo com AI. Isso deverá ajudar a aumentar a diversão do jogo e destacando este jogo da maioria dos outros. Outra característica que vai destacar o game, é o modo de disfarce, onde o jogador vai se disfarçar de médico,
ou padeiro para passar pelos nazistas sem ser percebido e um ambiente mais interativo, onde terão mais objetos para serem destruídos.

Para garantir que este novo jogo faça justiça ao original, a DreamWorks está trabalhando duro. Você vai ter que lutar muito para conseguir sobreviver a Segunda Guerra Mundial. Produzido pela Dream Works Interactive para a Eletronic Arts, Medal of Honor Underground está previsto atualmente para o final do ano 2000 para o Playstation. Teremos mais informações e fotos deste jogo no futuro.

A Traveler's Tale e a Activision parecem ter caído no que parece uma gang de brinquedos gerados por computador. Com Toy Story 2 já no sistema, parece que a companhia já tem mais um título da Disney de novo. Com o anúncio que Buzz Lightyear of Star Command irá sair apenas semanas depois do primeiro lançamento do jogo, nos perguntamos se entramos em uma mania de Toy Story. Tirado de uma futura série de TV, Buzz Lightyear of Star Command irá ser parecido com Toy Story 2. Com a mesma Engine que o outro tinha, parece que o jogo do PS foi muito melhorado no console da Sega.

O jogo é graficamente idêntico a Toy Story 2 e parece que o jogo focaliza na vida de Buzz. Não é o brinquedo que vimos a anos atrás, mas sim no herói que ele é inspirado. E falando dele, ele ainda é um astronauta com um cabeção, só que desta vez, seus lasers são de verdade. Você vê o seu arqui inimigo o malvado imperador Zurg que tenta conquistar o universo e se Buzz e seus amigos não conseguirem impedí-lo a tempo, tudo estará acabado. Equipados com lasers e armas de luz, parece que Buzz e os Space Rangers estarão bem equipados. Escudos e naves são apenas algumas habilidades que Buzz terá. Com 7 planetas diferentes com duas fases cada e cada uma com seus segredos e mistérios, o jogo promete ser grande. Não importa se estiver na primeira fase ou enfrentando Zurg no Planeta Z, os desafios não irão parar e se multiplicarão. E vocês não vão encontrar bebês gigantes aqui! Outro extra é a implementação dos ajudantes. Parecido com Toy Story 2 seus amigos irão dar dicas, bônus e itens para ajudá-lo. Os personagens ainda não vistos incluem a namorada de Buzz, Mira e uma legião de homens verdes de Marte. E para garantir o clima do jogo, as cenas durante o jogo serão feitas com a mesma produção do filme ou da série. Já previsto para o final do ano, este jogo pode não ser a segunda aventura de Sonic ou Soul Reaver, mas vai divertir a muitas pessoas. Até o lançamento do jogo, se divirta com as fotos que temos.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION 2

SHADOW OF MEMORIES

Konami

Adventure - GD

Previsto para dezembro de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆

Formalmente entitulado de The Day & Night of Walpurgis, Shadow of Memories é um jogo de aventura para o PS2 que o coloca na pele de um personagem único, uma vítima assassinada. O personagem principal do jogo é Eike Kusch, ele é assassinado no começo do game e os jogadores devem voltar no tempo com Eike para prevenir a sua própria morte. O dia começa no mesmo dia do assassinato, mas os jogadores serão transportados para várias épocas do passado. Pelas viagens do jogo, Eike vai ser introduzido a muitas coisas, como incidentes do passado e pessoas que estão atrás dele por causa de seus ancestrais. Ele também vê quem o salva no momento de sua morte (quem dá uma chance a ele de voltar no tempo) e ter muitas oportunidades de mudar o seu futuro. Shadow of Memories acontece em uma cidade fictícia na Europa, onde sempre foi segura desde a época medieval. Tem cenários belos em 3D assim como os modelos dos personagens que têm muitas falas.

Iremos ter mais informações deste jogo da Konami quando ele se tornar disponível. O jogo está atualmente previsto para um lançamento no final do ano para o PS2.

Eike Kusch: Ele é o personagem principal e é controlado pelos jogadores. Ele já visitou esta cidade antes e faz isso frequentemente. Ele é uma pessoa bem aberta, mas tem alguns mistérios também. Ele tem uns 20 anos, ele é assassinado no começo do jogo e recebe o poder de viajar no tempo para mudar o seu destino.

Dana: Uma garota que trabalha em um bar onde Eike acorda depois de sua morte. Como ela não tem família, ela trabalha para se sustentar. Um pouco covarde, mas tem uma grande força interior.

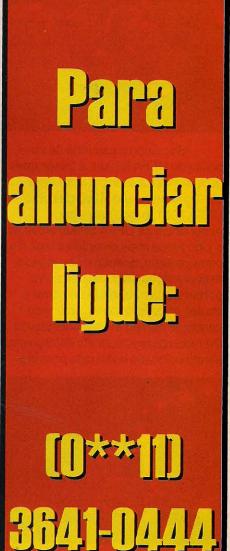
Margarete Wagner: Ela é filha de um alquimista medieval e é muito divertida e fala tudo o que pensa. Ela está sempre ocupada e quer ficar livre.

Homunculus: Ele se chama de Homúnculo e ajuda Eike a não morrer, uma entidade misteriosa.

Eckart Brum: Ele é dono de um museu e sabe tudo sobre Eike mas parece indiferente. O seu museu é cheio de pinturas e desenhos de artistas da própria cidade.

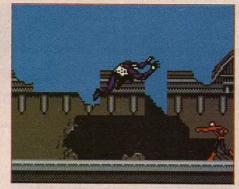
Alfred: É um dos ancestrais de Eckart, o qual viveu na mesma área 100 anos antes.

Sibylla: A filha de Alfred, viveu na mesma época que ele. Ela é uma garota precoce e jovem que tem uma força de vontade enorme dentro dela.

Fortune teller (vidente): Uma pessoa misteriosa que dá a Eike profecias de seu destino.

Seguindo o caminho de sucesso de UEFA Striker, a Infogrames está pronta para lançar mais uma versão no mercado. Titulado como UEFA 2001, o jogo vai pegar a experiência de UEFA Striker e deixar o jogo ainda mais divertido e real. Em primeiro lugar, quando o seu jogador estiver machucado, ele não só vai perder a sua habilidade de correr e chutar, mas vai também ficar mancando no campo até ser substituído. De modo parecido, muito esforço está sendo colocado na torcida para ela reagir com o que estiver acontecendo de verdade no jogo. Se o time de casa fizer o gol, espere por uma atmosfera elétrica. Mas se eles perderem, espere por vaias o tempo todo e a arquibancada vai começar a esvaziar antes de acabar o jogo.

Mais de 20 estádios reais foram modelados para aumentar o realismo do jogo. Uma grande quantidade de 6000 polígonos foi colocada em cada estádio para garantir o realismo de estádios como o Nou Camp, Old Trafford e San Siro. Graças a licença oficial da UEFA, o jogo vai ter todos os times certos e com jogadores com os nomes verdadeiros, assim como os logos e atributos, ao todo 146 times serão inclusos. Para garantir que os jogadores se movimentassem com fluido, os astros tiveram seus movimentos capturados como Luis Figo, Sonny Anderson, Dwight Yorke, Kevin Phillips, Stefan Effenberg e Oliver Bierhoff, dentre outros. E do mesmo modo a bola foi feita para se mover em tempo real com as físicas do jogo.

Outra característica que será inclusa é o sistema revolucionário de partículas, o qual mostra a respiração dos jogadores nos climas mais frios. Para os mais fanáticos, você vai poder bolar suas táticas no treinamento do jogo e depois colocá-las em prática. Os desafios de técnicos que tinha no UEFA Striker serão melhorados e estas competições irão habilitar alguns segredos desta vez. Tudo sobre futebol está neste jogo. Iremos ter uma reportagem completa em breve quando o jogo for lançado para o Playstation, Dreamcast e PC.

GAMERS - GAME NEWS - GAME BOY COLOR

SPIDER-MAN

Activision

Aventura - N/D

Previsto para agosto de 2000 nos EUA

Agora, por uma razão estranha, você tem apenas um Game Boy Color e você vai perder a volta de Spider-Man para o PS e N64... Sim o Game Boy tem os seus títulos antigos do Spider-Man, mas com o novo lançamento da série parece que teremos mais uma febre-aranha. Agora vocês podem ficar felizes pessoal do Game Boy, nós ouvímos que Peter Park e seus amigos estão voltando para o portátil e ainda temos fotos.

Sim o aranha vermelha e azul vai aparecer no final deste ano e honestamente, olhando as fotos que a Activision deu para a gente, parece que este vai ser o melhor jogo de todos. Mas como uma versão 2D pode ser até melhor do que a do PS? Bem, os quadrinhos não são feitos a mão? Esta versão para o Game Boy terá um visual muito parecido com os quadrinhos e diferente das versões do PSX e DC não haverão ângulos de câmera estranhos para interferir na diversão. Não se preocupe, um design 2D não é a única coisa que pode esperar do jogo, a Activision também deu uma lista de características do jogo: Jogue como Spider Man. Tudo bem, isso é óbvio.

Ambientes vastos: toda a ação vai acontecer nos ambientes conhecidos, incluindo o Daily Bugle, os telhados de Manhattan e os esgotos de nova York.

Movimentos característicos do Homem-Aranha: os jogadores poderão balançar nas teias de lugar para lugar, emboscar os inimigos de cima para baixo e até usar o "sentido aranha" para detectar o perigo.

História dos quadrinhos: os quadrinhos "ao vivo" irão colocar os jogadores no mundo de Homem-Aranha; cenas entre as fases deixarão a história mais profunda. O jogo com certeza vai ter uma super história.

Vamos esperar que não tenha nada a ver com algum rapto da Mary Jane. Como dissemos o jogo já está para ser lançado e vai chegar as lojas em breve. Mas espere, mesmo se ele for adiado, você vai ter algo para ficar jogando na fila do Spider-Man The Movie.

A mais nova mania nos jogos atualmente, é trazê-lo o mais perto possível dos filmes. Jogos como Metal Gear Solid, Vagrant Story e Final Fantasy VII e VIII são alguns dos melhores exemplos de como os jogos estão se aproximando dos filmes de Hollywood. Com Seven Blades para o PS2 da KCEJ East, o qual está previsto para o final de 2000 no Japão, a companhia está trazendo a influência cinematográfica para o jogo empregando Kaizo Hayashi, um dos produtores de filmes mais respeitados no Japão. Esta é uma das primeiras vezes que um produtor de filmes ajuda em um jogo. Hayashi está sendo o diretor supervisor do jogo que está sendo feito atualmente por 20 pessoas e está sendo produzido por dois anos. Você já pode ver a influência do jogo com uma das obras de Hayashi chamada de Jipang (lançada nos EUA como Legend of Zipang) o qual conta uma história do Japão no séc 18. Enquanto a ajuda do produtor esteja dando uma influência cinematográfica, certamente também está fazendo uma história de alta qualidade e o time de produção não pretende ir muito fundo no campo da jogabilidade. Hayashi e Atsushi Horigami, sabem que a jogabilidade é muito importante e que devem apurá-la.

Baseado em um período famoso da história japonesa, o jogo conta a história de grupos religiosos que tentam separar a ilha de Dejima, a qual estava sendo usada pelo governo japonês para abrigar fugitivos ocidentais. Os jogadores controlam dois protagonistas que foram mandados pelo governo japonês e nunca voltaram. Os dois personagens com o nome de Gokurakumaru e Yuri, prometem oferecer dois mecanismos distintos, cada um com seus pontos fracos e fortes. Gokurakumaru é o personagem masculino e forte, enquanto Yuri é mulher e abusa de sua agilidade. Ambos personagens poderão utilizar uma grande variedade de armas. Gokurakumaru tem um total de sete armas diferentes e o jogo vai requerer que ele use cada uma delas para passar por pontos chave. Yuri vai ter cerca de oito armas e a maioria vai ser de projéteis. As fases do jogo que serão em ambientes diferentes, terão vários objetivos que têm um limite de tempo, como acabar com uma horda de ninjas em uma cidade. Esta cena em particular, onde o jogador deve acabar com cerca de 20 inimigos de uma vez, foi inspirada diretamente em uma cena de um filme de Hayashi, onde o herói mata 100 inimigos em uma ponte com apenas um golpe. Mas devido as limitações do videogame, esta cena foi um pouco alterada. Em qualquer jogo de ação 3D deste tipo, os elementos do controle são sempre cruciais, se os controles não forem bons, ninguém vai querer o jogo. Pegando a idéia de The Legend of Zelda: Ocarina of Time, os produtores irão usar um sistema de mira parecido. E além disso o jogo vai ter muitos ângulos que ajudarão a manter o clima de cinema. Se os produtores conseguirem oferecer uma experiência válida que combine um controle bom com uma qualidade de filme, Seven Blade poderá se tornar um dos melhores títulos do Playstation 2. É um jogo que não vai ter uma continuação e realmente esperamos que dê certo.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

INCREDIBLE CRISIS

Virgin Interactive

Various - CD

Sem previsão de lançamento

EXPECTATIVA: ★★★

No nosso dia-a-dia você sempre espera que algo irritante aconteça: seus cachorros acabam com o tapete, o ônibus joga água em você e coisas do gênero. Mas isso são coisas insignificantes quando você percebe o quão podre as coisas podem ficar. Incredible Crisis é o sinônimo de ter um dia ruim e a única esperança de Taneo e a sua família é a sua coordenação e destreza. A história começa com Taneo se sentando para tomar café da manhã. Ele esqueceu o aniversário da avó, mas isso não é nada de outro mundo. Taneo então tem um dia difícil no escritório. Após uma sessão para ensinar o trabalho, o que é comum no Japão, ele é jogado em um dia onde deve fugir de bolas gigantes, elevadores que caem, UFOS e navios afundando. O dia de sua esposa não é melhor: ela fica sendo refém de um bandido. Tisuyoshi o irmão mais novo, é miniaturizado em um ursinho de pelúcia e passa o dia todo fugindo de insetos gigantes. E finalmente Ririka vai as compras mas termina em um UFO com sua mãe. Como pode ver IC é interessante. Basicamente é uma série de Mini jogos em um segmento maior.

Os jogos são fáceis de controlar, mas difíceis de se completar. Um jogo é muito diferente do outro, há muita variedade. Eles são uma mistura de memorização, apertos de botão e quebra-cabeças, ao ponto de você não saber o que vem depois. Por exemplo, você está na traseira de uma ambulância, depois de ter caído da janela do seu escritório, para garantir aos paramédicos que está consciente deve responder a muitas perguntas. Se responder errado eles dão choque pensando que está morto. E além disso você deve passar pelo tráfego para chegar ao hospital. E depois você acaba se envolvendo com outra mulher e entrando em um mini game completamente diferente. O jogo é bem divertido e interessante, ele o deixa grudado do começo ao fim. O humor do jogo é muito bem bolado e realmente adiciona muito. A imaginação que faz um mini-game diferente do outro é espantosa. E a simplicidade da jogabilidade significa que o jogo é mais baseado na história, mas é bem divertido. Há alguns problemas com o jogo, que devem ser arrumados antes de seu lançamento. Controlar o personagem de vez em quando pode ser difícil. Por exemplo, para virar-se e atirar você deve fazer uma série de movimentos pequenos, ao invés de um movimento só.

O som também é um pouco ruim. No começo é bem divertido, mas depois que você joga uns 20 minutos, ele já começa a machucar os tímpanos. Há também algumas partes do jogo que é dedicada a filmes como a parte do Independence Day e uma cena que você voa com a bicicleta como ET, mas estas cenas não são muito legais. Deixando as mancadas de lado, IC é um jogo dedicado aos jogos antigos só que com gráfico melhorado. Você realmente precisa ter este jogo se está procurando por algo menos profundo e só para passar o tempo.

RAPIDINHAS

Nesta edição, o destaque fica por conta de Capcom VS SNK: Millennium Fight 2000, o game de luta mais esperado de todos os tempos; mas ainda temos Zelda, Dragon Quest VII, The Bouncer e muitas outras novidades. Confira!

Novidades de Zelda

A Nintendo of America tomou uma ousada decisão: lançar Legend of Zelda: Majora's Mask para Nintendo 64 no dia do lançamento do PlayStation2 nos Estados Unidos: 26 de outubro. A empresa afirma que isso servirá para competir com a sua concorrente. O novo cartucho de Zelda ainda ganhará mais uma novidade para sua versão em inglês: o game terá uma edição limitada com um cartucho dourado.

Para completar as novas sobre o mundo de Zelda, a Nintendo of Japan cortou o número de capítulos da nova série de Game Boy Color. The Legend of Zelda – Acorn of Mystical Tree havia sido planejado para ser lançado em três versões diferentes: Power, Wisdom e Courage. Porém, depois de muitos adiamentos, a Nintendo resolveu dividi-lo em apenas duas partes, por causa da dificuldade em sincronizar o sistema de jogo e fazê-lo funcionar em três capítulos separados. Por este motivo, o jogo foi novamente adiado para final deste ano (um ano depois da previsão inicial) ■

DQVII Está Perto

A Enix já realizou a campanha de reserva para o seu Dragon Quest VII, que está com o lançamento definitivamente programado para 26 de agosto no Japão. O período teve início quando a empresa fez uma aliança com a NTT-X para abrir o site Enix World, oferecendo vendas online, games e chat. A Enix também juntou-se à loja eletrônica Goo para vender seu DQVII via rede. Desta forma, iniciou-se a campanha de reserva de Dragon Quest VII exclusivamente online, através da Enix World ou Goo. Ao garantir a cópia antecipadamente desta maneira, os gamemaníacos do Japão ganhavam também uma exclusiva embalagem de Memory Card oficial de Dragon Quest VII. A campanha de reserva durou 15 dias e foi do dia 16 de julho até a meia-noite do dia 10 de agosto. Ainda não obtivemos os números da pré-venda de Dragon Quest VII. Será que o game da Enix conseguirá se igualar às reservas de Final Fantasy IX, que ultrapassou 1 milhão de unidades? Logo saberemos ■

PS2 X 16 = GScube

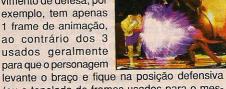
Durante a Siggraph 2000, uma conferência sobre computação gráfica, a Sony mostrou sua nova tecnologia para desenvolver cenas em CG. É uma workstation, chamada GScube, desenvolvida para as empresas que trabalham com computação gráfica. A máquina é constituída por 16 placas Graphics Synthesizer, 16 processadores Emotion Engine e 16 vezes a memória RAM e taxa de transferência do PlayStation2. O GScube é capaz de gerar 1,2 bilhões de polígonos por segundo a 60 fps em uma resolução de 1920 X 1080 (qualidade de cinema). Esta workstation é destinada a empresas que desenvolvem filmes em CG, cinema eletrônico e outros tipos de conteúdo digital. Várias empresas demonstraram filmes em CG renderizados em tempo real a partir do GScube, incluindo a Square Pictures, PDI, Warner Bros e Silicon Studio. A Sony iniciará as vendas do produto a partir de março de 2001 ■

Teste: Como Está Capcom VS SNK?

O game de luta mais esperado de todos os tempos foi colocado em versão Beta para teste no Japão entre os dias 14 e 16 de julho. O evento reuniu uma multidão inacreditável de fãs que desejavam experimentar o game em primeira mão. A partir desta versão exibida ao público, trazemos as primeiras impressões de Capcom VS SNK: Millennium Match 2000.

Em primeiro lugar, vamos lembrar que o game está sendo produzido e divulgado totalmente pela Capcom, apenas com a permissão garantida da SNK. Muitos ficaram em dúvida e chegaram a pensar que a SNK estava produzindo os personagens da Capcom e vice-versa. Na verdade, a dúvida originou-se com os artworks liberados até agora: pelo que pôde se ver até então, os personagens da Capcom eram desenhados pelo artista da SNK, Shinkirou (responsável pelas ilustrações de vários games como Art of Fighting, Samurai Shodown, Fatal Fury, Last Blade e KOF), enquanto os personagens da SNK eram ilustrados pelo artista da Capcom, Kinu Nishimura (que realizou os artworks de Street Fighter III). O que acontece, porém, é que tanto Shinkirou quanto Nishimura desenharam todos os personagens do game; só que nem todas as ilustrações foram liberadas. Quando você escolhe jogar com o Capcom-Groove, os rostos de seus personagens acima da barra de

energia e suas ilustrações na tela de seleção e vitória são os desenhados por Nishimura; se ao invés deste você selecionar o SNK-Groove, todos os seus personagens estarão no estilo de Shinkirou.

O departamento gráfico tem seus altos e baixos. O ponto negativo fica por conta da animação geral dos personagens: ela parece muito precária. O movimento de defesa, por exemplo, tem apenas 1 frame de animação, ao contrário dos 3 usados geralmente para que o personagem levante o braço e fique na posição defensiva (ou a tonelada de frames usados para o mesmo tipo de movimento na série Street Fighter III). Alguns lutadores parecem ter recebido mais atenção que outros – Iori, por exemplo, tem uma excelente animação. Os sprites dos personagens também não possuem cores vivas. Porém, estes dois problemas não estragam a experiência, pois você se acostuma com isso depois de uns 10 ou 15 minutos de jogo.

O ponto alto dos gráficos fica por conta dos cenários. Apesar deles parecerem estáticos (ao contrário dos cenários super animados de Vampire Savior, por exemplo), todos são bem desenhados e coloridos. Aliás, ao contrário dos primeiros rumores, os cenários não são poligonais como em Marvel VS Capcom 2, mas sim ilustrações 2D. E já que o assunto é cenários, vamos descrevê-los um pouco. Antes do início da luta, cada um tem uma animação diferente para apresentar o cenário. Todos eles são inéditos, como o Dojo Sakazaki em Tóquio; neste, Takuma fica ao fundo observando a luta e há uma loja de conveniência SonSon à esquerda (lembra de SFZ1?). O Dojo está em fase de construção e quando alguém cai no chão, partes da estrutura de madeira são derrubadas. No centro do estágio, ao fundo, aparece Edge de Rival Schools vestido de operário e descansando do trabalho. Aliás, há uma série de participações especiais, como Jubei Yamada de Samurai Spirits no centro do estágio da Neo Geo Land, filmando os lutadores ocasionalmente. Alguns efeitos especiais enfeitam os estágios, como a bela chuva que cai neste cenário da Neo Geo Land, ou os efeitos de brilho de sol em outro estágio.

Outro destaque fica por conta dos efeitos das magias transparentes já conhecidas dos games de luta mais recentes de Naomi/Dreamcast.

No geral, os gráficos têm uma aparência equivalente ao Street Fighter Zero 3 de PlayStation (sim, até na animação). Se você con-

Beisebol da Square a Caminho

Recentemente, a Konami realizou algumas jogadas de mercado para tirar vantagens de suas concorrentes. Hoje a empresa tem os direitos exclusivos sobre os gêneros simulador de encontros, golfe, dança, batida e ritmo, corrida de motos e beisebol. Qualquer outra empresa que desejar lançar um game de um destes gêneros deve antes requisitar uma permissão da Konami, que vai analisar a possibilidade (certificando-se de que o game da concorrente não afetará as vendas de seus títulos e exigindo uma parte sobre as vendas do jogo).

Isso causou enormes problemas para a Square, que já tinha um game de beisebol preparado para o PlayStation2: Gekikuukan Pro Baseball: At the end of the Century 1999, que deveria ser lançado em abril deste ano. Após a jogada da Konami, a empresa teve que enfrentar um longo processo para adquirir os direitos oficiais dos times e jogadores da liga japonesa de beisebol. Além disso, a Konami resolveu sacanear, não liberando a licença até o lançamento de seus dois games de beisebol: Jikkyou Powerful Pro Baseball 7 (06/07) para PlayStation2 e Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000 Beggining Version (19/07) para PlayStation, para evitar concorrência direta com o título da Square. Com ambos os títulos já lançados e com boas vendas garantidas, finalmente a Konami resolveu ceder os direitos, no dia 28 de julho, permitindo que a Square definisse uma data para o lançamento de seu tão adiado Gekikuukan Pro Baseball: At the end of the Century 1999.

O game é considerado o mais realista já criado até hoje, contendo times, jogadores e estádios reais da liga japonesa de beisebol. Tudo foi planejado para levar a realidade ao extremo, incluindo a proporção dos jogadores, suas animações, expressões faciais, a operação básica de jogo, a engine física – tudo. Todos os estádios do Japão, incluindo, Nagoya, Fukuoka, Seibu, Chiba Marine, Osaka e Kobe, estarão presentes em Gekikuukan; mas o mais impressionante é que todos os detalhes de cada estádio foram reproduzidos com fidelidade, desde as arquibancadas até as propagandas. Este fantástico game da Square para PlayStation2 está programado para o dia 9 de setembro no Japão a um preço de 6800 ienes (63 dólares) ■

A Evolução da Dança

Depois de uma tonelada de seqüências para BeatMania, Pop'n Music, Dance Dance Revolution, Guitar Freaks, DrumMania e Keyboard Mania, chegou a hora do mais novo game musical da Konami. A criatividade da empresa neste gênero é discutível, mas agora parece que a idéia é bem original. A nova aposta da Konami é Dance Maniax, que pode ser considerado uma evolução de DDR. A maior diferença entre Maniax e DDR está na liberdade de movimentos. Neste último, você fica sobre uma plataforma com quatro setas e deve pisar nestas de acordo com as indicações na tela. Já em Dance Maniax, você deve movimentar o corpo inteiro, fazendo passos de dança e gestos com as mãos. Isso é possível graças à tecnologia empregada na cabine do arcade: oito sensores que não necessitam de contato (como os de DDR, que você precisava apertar para ativar) e mais cinco luzes identificam cada movimento seu. Difícil agora vai ser uma versão para console doméstico, e como o game só saiu na Ásia, as chances são baixíssimas de você encontrar um arcade destes por aqui. Felizes japoneses! ■

seguiu se acostumar com o game do console, não será difícil engolir o visual de Capcom VS SNK.

Mas vamos considerar também o tempo de desenvolvimento que a Capcom necessitou. Seria difícil desenvolver uma animação no nível de Vampire Savior ou, exagerando um pouco, Street Fighter III para mais de 28 personagens; isso exigiria mais tempo, resultando em maiores adiamentos.

Pode-se notar um certo nível de capricho em algumas partes do game. Algumas animações dos personagens parecem ter sido reaproveitadas, mas a maioria é totalmente nova – todos os lutadores possuem movimentos inéditos. Até mesmo novas introduções dos personagens foram adicionadas, assim como poses de vitória e derrota. Os Danger Moves (ou Super Combos, se você preferir) também receberam atenção para não parecerem mal feitos. O especial em nível 3 de Iori, por exemplo, não vai finalizar o oponente com múltiplas repetições de frames reutilizados de outros golpes como em KOF'99/2000 – ele possui novos frames de animação exclusivos para este golpe, onde ele joga o oponente para o chão com as duas mãos e espanca-o com explosões (não como em KOF'97, mas de uma maneira parecida). Os personagens até possuem

novas falas – é claro, algumas foram reutilizadas de games anteriores, mas há novas frases que foram gravadas para golpes, poses de vitória, provocações, etc.

Outro trabalho primoroso parece ter sido usado na trilha sonora. Todas as músicas parecem ser inéditas – ou seja, nada de músicas reaproveitadas ou novas versões de algumas antigas. Porém, ainda não podemos saber exatamente a qualidade destas músicas. Indiscutivelmente, a SNK tem um dom especial para fazer trilhas sonoras, enquanto a Capcom ainda batalha para isso. Seus últimos games até que têm se saído bem neste departamento, como podemos ver em SFZ3, SFIII3rdStrike e MvC2 (que possui um trilha sonora no estilo jazz; amada por uns, odiada por outros). Potencial a empresa já mostrou quando remixou a trilha sonora de SFZ1 para PlayStation e Saturn (aliás, uma das melhores trilhas da Capcom até hoje), mas ainda estamos para ver (ou ouvir) uma trilha sonora realmente boa da Capcom em games de luta.

Vamos para o elemento mais importante em um game de luta: o sistema de jogo. Capcom VS SNK traz um lado tradicional e outro inovador. No esquema básico de jogo, nenhuma surpresa: uma barra de power, uma de energia, um medidor de tempo (que agora começa em 900, mas corre bem rápido) e lutadores se batendo. Os movimentos comuns incluem um rolamento para frente com SR+CR (com um curto tempo de invencibilidade), →→ para correr, ←← para dar um recuo, um toque para baixo e outro para cima para dar um super salto, para frente e chute ou soco forte para arremessar... apenas uma união dos melhores elementos de SF e KOF.

Agora a seleção de estilo de jogo: os Grooves da Capcom e SNK apenas mudam o funcionamento da barra de power, sem alterar os movimentos dos lutadores como os ISMs de SFZ3 ou os estilos Extra e Advanced de KOF'97/98. O Capcom-Groove é no estilo de SFZ: você pode acumular até 3 níveis na barra e executar Danger Moves/Super Combos quando quiser, no nível que desejar. O SNK-Groove funciona basicamente como um Extra Mode de KOF: segure SF+CF para carregar a barra de power para utilizar DMs/Supers, ou espere a barra de energia ficar baixa e piscar para poder realizá-los infinitamente (a barra de power cheia e energia piscando habilita o SDM ou Super mais poderoso, equivalente a um DM/Super de nível 3 do Capcom-Groove). Na fase Beta de testes, a maioria dos jogadores optava por jogar com o Capcom-Groove, já que até mesmo os fãs da SNK geralmente preferem o estilo Advanced.

Não há como negar, o sistema de jogo realmente é da Capcom e, enquanto os fãs de SFZ3 se sentirão em casa, os jogadores de KOF terão que se adaptar ao novo ritmo, principalmente no que diz respeito aos combos e cancelamentos de golpes – nem todas as táticas dos games da SNK funcionam aqui. Por exemplo, o seguinte combo de Mai "Pulo com CF, SF -> RyuuEnbu" não funciona muito bem em Capcom VS SNK, já que o RyuuEnbu tem uma detecção de acerto mais curta (o golpe não tem o

Prepare-se Para a Space World 2000

A feira exclusiva para produtos Nintendo, que acontece em Tóquio do dia 25 a 27 de agosto, já conta com uma lista parcial de títulos que serão exibidos. Até agora, apenas foram revelados games de Nintendo 64, Game Boy e Game Boy Advance, o novo portátil da empresa; nada sobre o projeto Dolphin fora confirmado. Durante a Space World serão exibidos produtos da própria Nintendo e também de outras softhouses para os consoles da Big N. Veja a lista provisória de títulos:

— NINTENDO 64: Adventure of Banjo & Tooie • Custom Robo V2 • Criminal Punishment Successor Earth • Dance Dance Revolution Featuring Disney Characters (Konami) • Doubutsu Banchou • Echo Delta • Mario Party 3 • Mickey's Speedway USA • Momotarou Festival (Hudson) • Mysterious Dungeons 2: Shiren's Mystery Raid Castle • Perfect Dark 3 • Pocket Monster Gold & Silver • Rockman Dash (Capcom).

— GAME BOY: Air Force Delta (Konami) • Balloon Fight 2000 • Beat Mania GatchaMix 2 (Konami) • Big Adventure of Gon Futoshi (Layup) • Boon Boon Kabun (Gaps) • Brave Saga (Takara) • Daikatana (Kotobuki System) • Dance Dance Revolution GB2 (Konami) • Densha de Go 2 (Cyberfront) • Donkey Kong 2001 • Gimmick Land (Alphastar Soft) • Go Go Hitchhike 2 • Grandia: Parallel Trippers (Hudson) • Guru Guru To Nakayoshi (Sting) • Ham Tarou War • Hamster Club 2 (Jordan) • Hamster Club Awasete Chu • Knight of Wizardry • Koto Battle (Alpha Star Software) • Legend of Staffy (título provisório) • Legend of Zelda: Acorn of Mystical Tree • Let's Start a Mini Game (Konami) • Mario Tennis GB • Megami Tensei Devil Children Red Book (Atlus) • Megami Tensei Devil Children Black Book (Atlus) • Monkore Night (Kadokawa Shoten) • My Campground (Epoch) • Mystery Man Zonah • Neon Genesis Evangelion Mahjong Supplementation Plan (King Record) • Pocket Cooking (J Wing) • Pocket Telefang: Speed Ed. (Smilesoft) • Pocket Telefang: Power Ed. (Smilesoft) • Pocket Puyo Puyoon (Compile) • Pokémon de Panepon • Pop and Pop (Jordan) • Pop N' Music GB Animation Melody (Konami) • Pop N' Music GB Disney Characters (Konami) • Puzzle Utama (Naxat) • Ranch Story GB3 Boy meets Girl (Victor) • Rockman X CyberMission (Capcom) • Silvania Family 2 (Epoch) • Solomon (Tecmo) • Super Robot Pinball (Media Factory) • Wizardry I ~ III (ASCII).

— GAME BOY ADVANCE: Golf Master (Konami) • Mario Kart Advance • Konami Wai Wai Racing (Konami) • Kuru Kuru Kururin • Sun of Gold • Napoleon • Silent Hill (Konami) • Tekken (Namco).

Esta lista traz algumas surpresas: a Konami, por exemplo, anunciou uma versão para Nintendo 64 de Dance Dance Revolution com os personagens da Disney; o 64-bit ainda vai contar com a terceira versão de Mario Party e o novo Pokémon Gold & Silver (equivalente ao Pokémon Stadium 3, que permite transferir os monstrinhos da última versão do Game Boy), além de alguns títulos vindos do mercado americano. O Game Boy, apesar de trazer grande quantidade de títulos, não apresenta nada estrondoso. A novidade fica por conta do Game Boy Advance, o portátil de 32-bit da Nintendo que será revelado durante o evento. Com títulos fortes como Mario Kart Advance, Silent Hill (o sucesso da Konami para PlayStation, mas agora em versão 2D) e Tekken (da Namco), será difícil o novo aparelho não fazer sucesso ■

mesmo alcance e, quando o soco forte manda o oponente para trás, Mai não consegue acertá-lo com o RyuuEnbu). O HououKyaku de Kim não tem a mesma efetividade, já que ele percorre apenas 1/3 da tela para executar o golpe; o mesmo acontece com o Ryuuko-Ranbu de Ryo – ao invés de correr toda a tela como antes, ele apenas dá um pulo para frente, cerca de 1/4 de tela. Claro que estamos falando de uma versão Beta e muitos destes problemas podem ser corrigidos na versão final; mas, até agora, os jogadores da Capcom têm uma vantagem inicial, já que podemos saber o que esperar de um personagem da Capcom, que não mudou muito, enquanto os lutadores da SNK receberam adaptações.

Outro problema é a velocidade do game – Capcom VS SNK tem um ritmo de jogo semelhante a SFZ3... ou seja, muito, muito leeento. Quem está acostumado com o ritmo de KOF vai ter problemas para se adaptar à nova velocidade. As magias parecem que estão passeando pela tela, não mais cruzando-a com velocidade (você vai entender quando ver a magia de Iori atravessando a tela), há muito mais tempo para você pensar e reagir com um antiaéreo quando o oponente pula, golpes que antes eram rápidos agora podem ser defendidos ou contra-atacados facilmente... tudo graças ao ritmo de jogo. Pior: você ainda pode escolher entre velocidade Turbo ou Normal – uma piada, já que até a Turbo ainda é lenta (se um adversário escolher a velocidade Normal, ele merece uns croques na cabeça).

Mudando de assunto, a maior inovação que a Capcom desenvolveu para o game foi o Sistema de Proporção (Ratio System). Basicamente, todos os personagens de Capcom VS SNK são classificados em poder (de ataque e defesa). Não sabemos se isso é uma tentativa de adicionar variedade ao game, dar destaque aos chefes ou apenas uma maneira de resolver o eterno problema do equilíbrio de jogo... mas, de qualquer forma, é um sistema interessante.

Os lutadores conhecidos como os principais e preferidos de todos são todos personagens de Proporção 2. Exemplos são Ryu, Ken, Kyo, Iori, Terry, Ryo, etc. Os personagens de Proporção 2 são equilibrados, tendo defesa e ataque medianos. Personagens menos populares, que geralmente são pouco escolhidos, como Vice, Blanka, Cammy, King, etc., são lutadores de Proporção 1. Eles recebem muito mais dano que os anteriores, e também têm um menor poder de ataque. Os personagens considerados chefes são todos de Proporção 3. Entre eles estão Sagat, Vega, Geese e Rugal. Eles recebem pouco dano quando acertados e podem causar um estrago considerável com seus golpes.

O funcionamento do Sistema de Proporção é o seguinte: você tem quatro espaços para preencher na tela de seleção de personagens, que você pode distribuir da maneira que desejar entre os personagens de Proporção 1, 2 e 3. Você pode pegar, por exemplo, quatro lutadores de Proporção 1, ou um de 2 e dois de 1, ou um de 3 e um de 1, etc. Isso proporciona um planejamento maior para formar seus grupos, incrementando o game.

As proporções não definem se os golpes de um personagem são mais úteis que os de outros, ou o nível de prioridade que alguns movimentos têm sobre outros; apenas diferem o poder de ataque e defesa. Se um personagem de Proporção 3 for acertado por um Shoryuken, por exemplo, ele vai receber uns 12% de dano, enquanto o mesmo golpe em um personagem de Proporção 1 pode tirar até 20% de sua energia. Pode parecer injusto um personagem de Proporção 1 lutando contra outro de Proporção 3, mas lembre-se que o jogador com os personagens mais fracos também é o que possui mais lutadores.

Na teoria, isso parece dar um equilíbrio maior ao game, mas o teste na versão Beta revelou alguns problemas que, na prática, demonstravam o contrário. Os personagens de Proporção 2 parecem medianos, mas revelam-se poderosos demais pela apelações possíveis. Eles geralmente possuem magias e golpes anti-aéreos, que os jogadores baratos podem usar em seqüência de maneira irritante. Por causa da velocidade lenta do game, é possível antecipar um pulo do adversário e frustrá-lo com um anti-aéreo. Os personagens mais apelões durante a fase de teste Beta foram Ryu e Iori, pois suas magias têm um curto tempo de recuperação. A única maneira de escapar da apelação é rolando para frente, mas isso exige um timing perfeito e mesmo assim é arriscado (você fica com sua guarda aberta por um momento e pode acabar tomando um DM de Iori, por exemplo).

Não é necessário muita técnica ou estratégia no game por enquanto... basta você fazer uma dupla de Ryu e Iori e ficar usando a seqüência magia/anti-aéreo até acabar com o adversário. É bom que a Capcom resolva este problema até a versão final, pois este desequilíbrio pode acabar arruinando um game tão promissor.

The Bouncer Mostra Seu Poder

The Bouncer foi um dos primeiros títulos anunciados para PlayStation2; porém, até agora, nenhum detalhe concreto havia sido revelado, apenas as imagens impressionantes. O game está sendo produzido em conjunto pela Square e Dreamfactory (o time responsável por Tobal 1 e 2 e Ehrgeiz), que resolveram finalmente liberar os primeiros detalhes.

O enredo centraliza-se em torno de quatro personagens às voltas com uma mega corporação. Sion Barzahd é um rapaz de 19 anos que trabalha de garçom no FATE Bar, estabelecimento que pertence a ele e também aos seus amigos Koh Leifoh – um homem de 25 anos que trabalha de segurança no bar, gosta de falar com praticamente todo mundo e tem a luta como esporte favorito – e Volt Krueger – 27 anos, usando argolas no rosto, também proprietário e segurança do FATE Bar. Um dia, Sion encontra uma garota desmaiada na rua e a leva para o bar; mais tarde, ele e seus amigos descobrem que o nome da garota é Dominique Cross, mas parece que ela esqueceu tudo sobre seu passado. A garota de 15 anos então entrega um colar de cruz para Sion como prova de gratidão – os dois passam a ter um relacionamento mais íntimo desde então.

A história ganha uma nova dimensão quando você descobre sobre uma conspiração da mega corporação Mikado Group, que enviou uma tropa especial para o FATE Bar para raptar a nova namorada de Sion, Dominique. Barzahd, Koh e Volt Krueger, que já trabalhou para a corporação no passado, partem para salvar Dominique, lutar e penetrar no Mikado Group e descobrir os segredos por trás da corporação.

The Bouncer possui um dos melhores gráficos já vistos no PlayStation2, cheio de efeitos de neblina e Motion Blur, rodando constantemente a 60 frames por segundo. A respeito do sistema de jogo, sabemos que ele combina elementos de ação, luta e RPG, mas nenhum detalhe profundo foi revelado. Aparentemente, você ganhará novas habilidades e técnicas conforme seu avanço.

O mais novo produto da união entre Square e Dreamfactory está com lançamento programado para dezembro deste ano, simultaneamente no Japão e Estados Unidos ■

A lista de personagens é a mesma divulgada na edição passada, mas agora temos mais detalhes. Primeiro os personagens da Capcom: •Ryu: o velho streetfighter tornou-se um dos piores apelões; seu Shinkuu Hadouken de nível 1 pode ser cancelado por uma magia normal •Ken: tem um novo golpe com chute •Chun Li: todas as suas vozes parecem ter sido refeitas; sua roupa é o modelo antigo com pernas de fora; o Kikou-Shou é a versão pequena de SFZ, não mais o especial gigantesco dos Crossovers •Zangief: ganhou um novo meio de se aproximar do adversário com o rolamento, ficando mais fácil realizar seus agarrões •Guile: praticamente o mesmo de SFZ3 do PlayStation •Dhalsim: ainda tem seus ataques de longa e curta distância; possui um novo super, o Yoga Volcano; seu Teleport agora tem um efeito de transparência •Blanka: excelente para detonar Iori com seus ataques giratórios que passam sobre a magia rasteira; ganhou o especial Direct Lightning, onde Blanka cobre seu corpo todo de eletricidade •E.Honda: o único que não foi usado por ninguém durante o Beta Test; parece ser odiado pelos japoneses •Sakura: a mesma de sempre •Cammy: também não mudou muito desde SFZ3 e os Crossovers •M.Bison: Balrog por aqui, o boxeador; o narrador agora fala "Mike Bison", para ninguém pensar que é Mister Bison ou, pior, Mestre Bison; agora tornou-se um oponente temível •Balrog: o ninja espanhol mascarado, conhecido como Vega no ocidente; agora ele também pode perder a máscara, além da garra, se tomar muitos golpes na defesa •Sagat: alto e assustador como sempre, em sua forma de SFZ •Vega: o chefão de Street, chamado de M.Bison aqui; para surpresa de todos, ele não aparece em sua versão enorme de SFZ, tendo sido redesenhado a partir da versão magra do clássico SFII.

Agora vamos para o lado da SNK: •Kyo: não possui magia de projétil como na versão KOF'94/95, mas sim socos de fogo como na '96; tem os dois DMs de KOF'97 •Iori: o mais apelão de todos, graças ao rápido tempo de recuperação de sua magia e alcance lateral de seu anti-aéreo; tem os dois DMs de KOF'97, com diferentes animações para cada nível do Maiden Masher •Terry: tem várias vozes novas e apesar de ser a versão nova, tem o DM Buster Wolf de Mark of the Wolves •Ryo: a boa e velha versão de Art of Fighting, com magia que percorre a tela e pose de batalha diferente daquela que ele tem desde KOF'96; seu HienShippuKyaku parece bem mais natural que antes; seu HaouShouKouKen de nível 1 pode ser cancelado por um projétil comum e seu RyuukoRanbu tem alcance vergonhoso •Mai: gostosa... opa, saiu sem querer... saudável como sempre; tem a mesma pose de vitória e uma nova pose de derrota, além de um novo DM; o problema é que o RyuuEnbu não tem o mesmo alcance e não é útil em combos •Kim: tem uma nova introdução; seu HououKyaku tem uma movimentação muito lenta •Raiden: ainda pode cuspir veneno nos oponentes como no primeiro Fatal Fury •Vice: bem no estilo de KOF'98, com novas vozes; pelo seu sangue de Orochi, os arremessos especiais de Vice fazem uma coluna de luz em forma de caveira •Benimaru: parece que a Capcom não gostava do jeito afeminado dele; Benimaru tem uma nova pose de luta e até uma tatuagem no ombro; ele possui novas falas e introduções especiais com Kyo e qualquer garota; seu Raijinken está mais fraco e seu novo DM é uma corrida com eletricidade em volta do corpo •Yuri: também recebeu novas falas e pose de vitória mas, ao contrário de Ryo, sua magia não atravessa a tela, mas desaparece em suas mãos como em KOF •King: tem a roupa de KOF'96 e também a mesma pose de batalha; seus movimentos parecem bem mais realistas, como o Trap Shot •Geese: vem na pose de Real Bout 2; possui o Shippuken, Reppuken e Double Reppuken; o comando de seu arremesso especial mudou, mas o Raging Storm permanece com o mesmo comando desde FF Special •Yamazaki: roupa no estilo FF com golpes de KOF'97; seu Projectile Counter e Snake Arms perderam efetividade graças a velocidade do jogo; seu soco forte tem menos alcance; ainda possui os DMs Drill e Guillotine •Rugal: luta de terno como no primeiro round de KOF'94; na introdução, Rugal vem com sua pantera negra; ainda possui golpes matadores como o Genocide Cutter e seu DM Kaiser Wave.

Apenas o elenco inicial de personagens estava disponível na versão Beta, mas há rumores de que o game trará também personagens secretos como Morrigan de Vampire e Nakoruru de Samurai Spirits. Também não sabemos nada sobre um verdadeiro chefão final (além dos personagens de Proporção 3) – que tal um personagem de Proporção 4 como chefão lutando sozinho contra seu grupo?

Bem, isto é tudo o que conseguimos sobre Capcom VS SNK durante sua fase de testes no Japão. Esperamos que algumas das falhas mais graves sejam corrigidas até a versão final. Só para lembrar: o arcade já está rolando no Japão desde o dia 3 de agosto e sai para Dreamcast no dia 6 de setembro ■

GAMERS - PROGRAMAÇÃO

PROGRAMAÇÃO

Confira o que está pintando por aí em nossa lista com as datas de lançamento para os próximos games, divididos por sistema (títulos mais quentes em destaque).

ESTADOS UNIDOS

Junho 06/2000

Dreamcast

Data	Título	Gênero
29/06	Marvel VS Capcom 2: New Age of Heroes • Capcom	Luta
29/06	Spirit of Speed 1937 • Acclaim	Corrida
29/06	Evolution 2 • Ubi Soft	RPG
29/06	Toy Story 2 • Activision	Ação
29/06	Midway Arcade Flashback • Midway	Variado

PlayStation

Data	Título	Gênero
29/06	Caesars Palace 2000 • Interplay	Tabuleiro
29/06	Mortal Kombat Special Forces • Midway	Ação
30/06	Rhapsody: A Musical Adventure • Atlus	RPG

Game Boy Color

Data	Título	Gênero
29/06	Men In Black 2 • Crave	Ação
29/06	Xtreme Sports • Infogrames	Esporte

Julho 07/2000

Dreamcast

Data	Título	Gênero
01/07	South Park Rally • Acclaim	Corrida
04/07	Disney World Magical Racing Tour • Eidos	Corrida
12/07	Virtua Tennis • Sega	Esporte
12/07	Demolition Racer • Infogrames	Corrida
12/07	The Ring • Infogrames	Adventure
12/07	Fur Fighters • Acclaim	Ação
13/07	Caesars Palace 2000 • Interplay	Tabuleiro
16/07	Mag Force Racing • Crave	Corrida
16/07	Deep Fighter • Ubi Soft	Tiro
16/07	bleem! for Dreamcast • Bleem	Emulador
19/07	World Series Baseball 2K1 • Sega	Esporte
19/07	Jeremy McGrath SuperCross 2000 • Acclaim	Corrida
20/07	Giga Wing • Tommo	Tiro
25/07	Hidden and Dangerous • Take 2 Interactive	Ação
25/07	Railroad Tycoon 2 • Gathering of Developers	Simulador
26/07	Namco Museum • Namco	Variado

PlayStation

Data	Título	Gênero
02/07	Pro Pinball Big Race USA • Take 2 Interactive	Tabuleiro
06/07	Monster Rancher Battle Card • Tecmo	Card Game
08/07	Digimon World • Bandai	RPG
12/07	Builder's Block • Jaleco	Simulador
13/07	Strider 2 • Capcom	Ação
16/07	Dinosaur • Ubi Soft	Ação
19/07	Jeremy McGrath SuperCross 2000 • Acclaim	Corrida
19/07	Threads of Fate • Square EA	RPG/Ação
20/07	Countdown Vampire • Bandai	Adventure
21/07	X-Men: Mutant Academy • Activision	Luta
26/07	NCAA Football 2001 • EA	Esporte
26/07	Surf Riders • Ubi Soft	Esporte
27/07	Action Bass • Take 2 Interactive	Esporte
27/07	Ball Breakers • Take 2 Interactive	Esporte
27/07	Spin Jam • Take 2 Interactive	Esporte
31/07	Peter Jacobson Gold Tee Golf • Infogrames	Esporte

Nintendo 64

Data	Título	Gênero
05/07	Super Bowling • Tommo	Esporte
17/07	Air Boarding USA • ASCII	Esporte
17/07	Army Men Air Combat • 3DO Company	Sim. de Vôo
29/07	Carmageddon • Titus	Corrida

Game Boy Color

Data	Título	Gênero
01/07	Barbie Fashion Pack • Mattel	ETC
02/07	X-Men: Mutant Academy • Activision	Luta
05/07	Bugs Bunny Crazy Castle • Electro Source	Ação
05/07	Magical Drop • Electro Source	Puzzle
12/07	Puzzle Collection • Electro Source	Puzzle
12/07	Nascar 2000 • THQ	Corrida
13/07	Pro Pool • THQ	Tabuleiro
14/07	Dragon Dance • Crave	Ação
17/07	Ronaldo V-Soccer • Infogrames	Esporte
19/07	Lemmings Revolution • Take 2 Interactive	Puzzle
25/07	Warlocked • Nintendo	Simulador
26/07	Austin Powers: Welcome to my Underground Lair • Take 2 Interactive	Ação
26/07	Austin Powers: Oh, Behave • Take 2 Interactive	Ação
27/07	Pocket Racers • Interplay	Corrida
27/07	Test Drive Cycles • Infogrames	Corrida
28/07	VR Powerboat • Vatical	Corrida
29/07	Titus the Fox • Interplay	Ação

Agosto 08/2000

Dreamcast

Data	Título	Gênero
02/08	Star Wars Episode I: Jedi Power Battles • LucasArts	Ação
02/08	Test Drive Offroad 3 • Infogrames	Corrida
02/08	WWF Royal Rumble • THQ	Luta
08/08	KISS: Psycho Circus • Gathering of Developers	Ação
09/08	Aero Wings 2: Airstrike • Crave	Sim. de Vôo
09/08	Seaman • Sega	Criação
16/08	Ecco the Dolphin • Sega	Adventure
16/08	Spec Ops: Omega Squad • Ripcord Games	Ação
19/08	Sydney 2000 • Eidos	Esporte
22/08	4x4 Evolution • Gathering of Developers	Corrida
23/08	NFL Quarterback Club 2001 • Acclaim	Esporte
23/08	D2 • Sega	Adventure
30/08	UFC: Ultimate Fighting Championship • Crave	Luta
30/08	Vanishing Point • Acclaim	Corrida
30/08	Sega GT • Sega	Corrida

PlayStation

Data	Título	Gênero
02/08	Major League Soccer • Konami	Esporte
02/08	Rollcage Stage 2 • Midway	Corrida
02/08	Chrono Cross • Square EA	RPG
02/08	Alien Resurrection • Fox Interactive	Ação
02/08	Star Trek: Invasion • Activision	Tiro
02/08	Danger Girl • THQ	Ação
09/08	ECW: Anarchy Rulz • Acclaim	Luta
09/08	Snow Cross Champ Racing • Crave	Corrida
16/08	NFL Gameday 2001 • SCEA	Esporte
16/08	Lunar 2: Eternal Blue • Working Designs	RPG
16/08	RayCrisis • Working Designs	Tiro
16/08	Carmageddon 2 • Interplay	Corrida
16/08	Bust A Groove 2 • Enix	Musical
16/08	Tenchu 2: Birth of the Assassins • Activision	Ação
16/08	Re-Volt 2 • Acclaim	Corrida
17/08	Play with the Teletubbies • Berkeley Systems	Ação
17/08	Lego Rock Raiders • Lego Media	Ação
18/08	Superman • Titus	Ação
19/08	Sydney 2000 • Eidos	Esporte
19/08	TYCO RC Smash and Bash • Mattel	Corrida
23/08	NCAA Game Breaker 2001 • SCEA	Esporte
23/08	Hogs of War • Infogrames	Ação
23/08	Valkyrie Profile • Enix	RPG
24/08	ATV: Quad Power Racing • Acclaim	Corrida
29/08	Winnie The Pooh: Tiger Honey Hunt • Mattle	Ação
30/08	Martian Gothic • Take 2 Interactive	Ação
30/08	Animorphs • GT Software	Ação
30/08	Vanishing Point • Acclaim	Corrida
30/08	Aladdin In Nasiria's Revenge • SCEA	Ação

Nintendo 64

Data	Título	Gênero
02/08	40 Winks • GT Software	Ação
23/08	NFL Quarterback 2001 • Acclaim	Esporte
30/08	Mario Tennis • Nintendo	Esporte
30/08	Turok 3: Shadow Oblivion • Acclaim	Ação
30/08	Winnie the Pooh • Mattle	Ação
31/08	Mia Hamm 64 Soccer • Southpeak Interactive	Esporte

Game Boy Color

Data	Título	Gênero
02/08	Spiderman • Activision	Ação
02/08	Bowling • Vatical	Esporte
03/08	Mr. Driller • Namco	Puzzle
03/08	Blaster Master: Enemy Below • Crave	Ação
03/08	Jack Nicklaus Golf • Vatical	Esporte
03/08	Microsoft Entertainment Pack • Electro Source	Variado
11/08	Carnivale • Vatical	Ação
13/08	Aladdin • Ubi Soft	Ação
17/08	Bust A Move Millennium • Acclaim	Puzzle
17/08	TOCA Touring Car Championship • Southpeak	Corrida
17/08	Microsoft Pinball Arcade • Electro Source	Tabuleiro
17/08	Turok 3: Shadow Oblivion • Acclaim	Ação
19/08	MTV Sports: Skateboarding • THQ	Esporte
25/08	Armada: F/X Racer • Metro 3D	Corrida
25/08	Jimmy White's Cue Ball • Vatical	Esporte

31/08	Gauntlet Legends • Midway	RPG/Ação
31/08	Dragon Warrior 1 & 2 • Enix	RPG

Japão

Julho 07/2000

Dreamcast

06/07	Netpachi II • Daikoku	Tabuleiro
13/07	Net de Para • Takuyo	Sim. de Enc.
13/07	Revolt • Acclaim Japan	Corrida
19/07	Tomb Raider IV: The Last Revelation • Capcom	Ação
27/07	Rune Jade • Hudson	RPG
27/07	Super Hero Avengers • Banpresto	Ação
27/07	Daibsuku Let's Make a Derby Horse • Sega	Simulador
27/07	Zusar Vusar • Real Vision	Corrida
27/07	Grauen's Bird Cage Chapter 6 • Sega	ETC

PlayStation

06/07	Super Pachinko Station Now 4 • Sunsoft	Tabuleiro
06/07	Study Quest ~ Adventure of Calculation • ??	Educativo
06/07	Spike Live Rally • Spike	Corrida
06/07	RC de Go! • Taito	Corrida
06/07	ArtDink Best Choice: Ragnacube • ArtDink	RPG
06/07	Water Flowers • Pony Canyon	Simulador
06/07	Burstric Weck Boarding • Metro	Esporte
06/07	Insect Boy • Victor	Simulador
06/07	Value 1500 Mahjong Station Mazin • Sunsoft	Tabuleiro
06/07	Best Price: Cat the Ripper • Tonkin House	Adventure
06/07	Best Price: it's a Nori • Tonkin House	Ação
06/07	Koei The Best: Angelique • Koei	Simulador
06/07	Wai Wai Mahjong • Hori	Tabuleiro
07/07	Final Fantasy IX • Square	RPG
13/07	Blaster Master • Sunsoft	Tiro
13/07	Super Pachislot Station 4 • Sunsoft	Tabuleiro
13/07	Armorines • Taito	Ação
13/07	Night Taxi • Visit	Adventure
13/07	Simple 1500 Series Vol. 29 The Fishing • D3 Publisher	Esporte
13/07	Simple 1500 Series Vol. 31 The Sound Novel • D3 Publisher	Adventure
13/07	Japan Official Sumo Wrestling • Konami	Esporte
13/07	Ganbare Japan! Olympics 2000 • Konami	Esporte
13/07	Monkey Magic • Sunsoft	Ação
13/07	Shin Yugioh Duel Monster (The Best) • Konami	Card Game
13/07	Cinema English Conversation Series • Success	ETC
13/07	Tokyo Devil Academy • Asmik	Adventure
19/07	Tomb Raider IV The Last Revelation • Capcom	Ação
19/07	Guitar Freaks (Konami The Best) • Konami	Musical
19/07	Pachislot Aruze Kingdom 3 • Aruze	Tabuleiro
19/07	Superlite 1500 Series The Tennis • Success	Esporte
19/07	Superlite 1500 Series Dezaemon Kids • Success	ETC
19/07	Superlite 1500 Series Memories Off • Success	Adventure
19/07	Superlite 1500 Series Ring of Saias • Success	ETC
19/07	Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000 Opening Edition • Konami	Esporte
19/07	Super Pachinko Station 5 • Sunsoft	Tabuleiro
20/07	Pandora Max Series Vol. 4: Catch The Sensation • Pandora Box	Adventure
20/07	SNK Best: Fatal Fury Wild Ambition • SNK	Luta
27/07	Beat Mania Featuring Dreams Come True • Konami	Musical
27/07	Beat Mania Best Hits • Konami	Musical
27/07	Princess Maker Pocket Battles • J.Wing	Puzzle
27/07	Major Wave 1500 Series: Acid • Hamster	RPG
27/07	Major Wave 1500 Series: Battle Athletics GTO • Hamster	Adventure
27/07	Sand Embrace • Idea Factory	RPG
27/07	Black Jack • Pony Canyon	Tabuleiro
27/07	Happy Salvage • Media Works	Adventure
27/07	Twilight Syndrome Reunion • Spike	Adventure
27/07	Simple 1500 Practical Series Vol. 1 Traffic Guide 2000 • D3 Publisher	ETC
27/07	Simple 1500 Practical Series Vol. 2 Feng Shui • D3 Publisher	ETC
27/07	Simple 1500 Practical Series Vol. 3 Name Onomancy • D3 Publisher	ETC
27/07	Simple 1500 Practical Series Vol. 4 Cooking Recipe • D3 Publisher	ETC
27/07	Major Wave 1500 Series: Magical Girl Pretty Sammy Vol. 1 • Hamster	RPG
27/07	Maestrom Jack • Global A Entertainment	Simulador
27/07	Hyper Value 2800 Hyper Pachinko • Konami	Tabuleiro
27/07	Pop N' Music Animation Melody • Konami	Musical
27/07	Baroque Syndrome • Sting	Adventure
N/D	Hamster Everywhere 2 • Beck	Criação
N/D	Digimon World 2 • Bandai	RPG
N/D	Major Wave 1500 Series: Swing • Hamster	Adventure
N/D	ECW Hardcore Revolution • Acclaim Japan	Luta
N/D	Winning Lure • Hori	Esporte

PlayStation2

06/07	Jikkyou Powerful Pro Baseball 7 • Konami	Esporte
19/07	Jikkyou World Soccer 2000 • Konami	Esporte
27/07	Armored Core 2 • From Software	Ação
27/07	EX Billiards • Takara	Tabuleiro
27/07	Dream Audition • Jaleco	Musical
27/07	Bikkuri Mouse • SCEA	ETC
27/07	American Arcade • Astroll	Tabuleiro
27/07	Eikanko Koshien • ArtDink	Esporte
N/D	Aquaqua • Imagineer	Puzzle
N/D	Magical Sports: Koushien 2000 • Mahou	Esporte

Nintendo 64

13/07	Ganbare Japan! Olympics 2000 • Konami	Esporte
21/07	Mario Tennis 64 • Nintendo	Esporte
N/D	F1 World Grand Prix • Video System	Corrida
N/D	Super Black Bass 64 • Star Fish	Esporte
N/D	Doraemon 3 • Epoch	Ação

Game Boy Color

13/07	Ganbare Japan! Olympics 2000 • Konami	Esporte
13/07	Yugioh Duel Monsters III • Konami	Card Game
19/07	Survival Kids 2 • Konami	RPG
N/D	Medalot 3 • Imagineer	RPG
N/D	Pocket Cooking • J.Wing	ETC

Agosto 08/2000

Dreamcast

03/08	Spawn: In the Demons' Hand • Capcom	Ação
03/08	Grandia II • GameArts	RPG
03/08	Golf Shiyouyo Adventure Course • SoftMax	Esporte
03/08	F355 Challenge • Sega	Corrida
10/08	Giant Gram 2000 • Sega	Esporte
10/08	Let's Play Pro Baseball Team Net • Sega	Esporte
10/08	F1 World Grand Prix 2 • Video System	Corrida
10/08	Cool Cool Toon • SNK	Musical
10/08	Dee Dee Planet • Sega	Ação
10/08	Dogu Senkei • Victor	Simulador
10/08	Hello Kirry's Waku Waku Cookies • Sega	Puzzle
24/08	Prismaticallization • Arc System Works	RPG
24/08	Rune Caster • Nosia	Simulador
24/08	Voice Recognition Mahjong Zaman • Visit	Tabuleiro
31/08	Ganbare Japan! Olympics 2000 • Konami	Esporte
31/08	Mercurious Pretty ~ End of the Century • NEC Interchannel	Simulador
N/D	Vampire 4 • Capcom	Luta
N/D	Super Robot Taisen Alpha • Banpresto	Simulador
N/D	Armada • Metro	Tiro
N/D	Eldorado Gate • Capcom	RPG
N/D	Netto de Tennis • Capcom	Esporte

PlayStation

03/08	Mermaid's Brand • NEC Interchannel	RPG
03/08	Street Boarders 2 • Microcabin	Esporte
03/08	SD Gundam G Generation F • Bandai	Simulador
03/08	Kenki Simulation • Fab	Simulador
03/08	Exciting Pro Wrestling • Yuke's	Esporte
03/08	ArtDink Best Choice: Aquanaut's Holiday 2 • ArtDink	ETC
03/08	Simple 1500 Series Vol. 32 The Boxing • D3 Publisher	Esporte
03/08	Simple 1500 Series Vol. 33 The Table Tennis • D3 Publisher	Esporte
03/08	Simple 1500 Series Vol. 34 The Quiz • D3 Publisher	Quiz
03/08	Simple 1500 Series Vol. 35 The Shooting • D3 Publisher	Tiro
17/08	SuperLite 1500: Cyber War Strategies • Success	Simulador
17/08	SuperLite 1500: Fishing Club • Success	Esporte
24/08	Princess Maker GoGo Princess • J.Wing	Simulador
24/08	Simple 1500 Series Vol. 36: The Love Simulation ~ HuneX • D3 Publisher	Sim. de Enc.
24/08	Jikkyou World Soccer Winning Eleven 2000 • Konami	Esporte
24/08	Tokimeki Memorial 2 Substories: Dancing Summer Vacation • Konami	Adventure
24/08	Virtua Pachislot VII • Map Japan	Tabuleiro
26/08	Dragon Quest VII: Soldiers of Eden • Enix	RPG
31/08	Mystic Dragoon (The Best) • Xing	RPG
31/08	Major Wave 1500: Septentrion • Hamster	Adventure
31/08	Major Wave 1500: Noel 3 • Hamster	Adventure
31/08	Major Wave 1500: Bounty Sword First • Hamster	RPG
N/D	Favorite Dear 2 • NEC Interchannel	Sim./RPG
N/D	International Soccer Excite Stage 2000 • Epoch	Esporte
N/D	Tetris with Card Captor Sakura • Arika	Puzzle

PlayStation2

03/08	Shin Sangoku Musou • Koei	Ação
03/08	Sorcerous Stabber Orphen • Kadokawa Shoten	Ação
10/08	Reiselied Ephemeral Fantasia • Konami	RPG
10/08	Surfroid ~ The Legendary Surfer • ASCII	Esporte
31/08	Ganbare Japan! Olympics 2000 • Konami	Esporte
N/D	Gun Griffon Blaze • Capcom	Ação
N/D	Pro Mahjong Next • Athena	Tabuleiro
N/D	Velvet File • Dazu	Sim./RPG
N/D	The Mechsmith • Idea Factory	Luta
N/D	The Grappler • Tomy	Luta

Gamers

Espaço do Leitor

Edição 74

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

Lembretes:
❶ Nós lemos todas as cartas que chegam para a redação. ❷ Também lemos todos os E-Mails que nos enviam pela rede. ❸ Não enviamos respostas por carta ou por E-Mail, todas são respondidas na própria revista. ❹ Cartas escritas a mão devem possuir letra legível. ❺ As cartas estão sujeitas a alterações com a finalidade de torná-las mais claras e menores, mas o conteúdo sempre é mantido. ❻ Não é necessário mandar a mesma carta mais de uma vez. ❼ Não damos presentes para as cartas do tipo "Porta da Esperança". ❽ Não enviamos os desenhos de volta, sejam ou não publicados na seção Feras do Traço – você pode enviar uma cópia colorida se quiser manter o original.

Outro Admirador

E aí, galera experta (falando carioquês)! Sou eu, Charles Pereira (Chobs), aquele que mandou uma carta e não obteve resposta mesmo com o verso puxa-saco que coloquei. Mas tudo bem, entendo que várias pessoas mandam cartas com barbaridades escritas para que ela seja publicada. Só que vou falar de alguém que ganhou o respeito de vocês sem escrever algo extravagante e tem algo em comum comigo: Vossa Alteza, "Paula Su". Olha só, o próprio nome já é D+ e o comum é que adora games de porrada como eu. Eu até me chamo de Charles Su! Agora, se não fosse pedir demais, gostaria que respondessem duas perguntinhas básicas dedicada à Srta. Su: ❶ Marvel VS Capcom 2 sairá para arcade ou só ficará no controle (como vocês disseram, não coloquei joystick porque significa Vara da Alegria)? Quando chegará às nossas praias? ❷ SNK VS Capcom sairá também para arcade? Terá os mesmos personagens do que saiu para Neo Geo Pocket? Quando chegará ao Brasil? Bem, é só isso tudo por hoje, um aperto de mão a vocês e um beijo na senhorita Paula Su. Bye! Bye!

Charles Pereira Corrêa
Guarapari - ES

E aí, Chobs, certo (resposta no mesmo idioma)? Cara, você realmente paga um pau pra nossa querida Paula Su, hein? Pra adiantar o seu lado, resolvemos publicar a sua carta, mas o xaveco vai ficar por sua conta. Agora vamos responder estas perguntas que serviram como bom pretexto para disfarçar a cantada: ❶ Pra falar a verdade, Marvel VS Capcom 2: New Age of Heroes já saiu nos arcades. No Japão, onde foi lançado simultaneamente com a versão Dreamcast, ele tem até uma entrada de VMS para transferir os pontos ganhos e passar para a versão do console da Sega, permitindo a aquisição de personagens secretos. Na versão americana do arcade, o sistema para habilitação de novos personagens foi substituído por outro, semelhante ao de Tekken: por tempo de instalação, liberando uma novidade a cada intervalo de tempo. Porém, não ficamos sabendo de ninguém que tenha importado o arcade para o Brasil (é difícil ver um arcade baseado na placa Naomi por aqui). Se isso serve de consolo, estão rolando alguns arcades baseados na versão japonesa de Dreamcast mesmo, só que eles não têm entrada para VMS e por isso contam apenas com os personagens iniciais. ❷ Sim, haverá também a versão arcade, como você pode conferir na seção Rapidinhas desta e da última edição. O game, com o nome oficial de Capcom VS SNK: Millennium Fight 2000, está sendo produzido pela Capcom e, por este motivo, será algo totalmente diferente da versão Neo Geo Pocket Color, que foi produzida pela SNK. No Japão, o arcade começou a rolar desde o final de julho/começo de agosto; no Brasil, é o mesmo caso de Marvel VS Capcom 2: só se alguém importar. Porém, a versão Dreamcast tem data marcada para dia 06 de setembro e estará disponível aqui no Brasil com maior facilidade, através das importadoras. Um aperto de mão para você, Charles, e boa sorte.

Carta Curta... Ou Quase

Oláááá!!! Aqui estou eu mais uma vez, escrevendo do Rio Grande do Sul e não de São Paulo... (...) Vocês preferem as cartas curtas, não? Vou tentar escrever pouco... ❶ Em Dino Crisis, é possível usar aquele pequeno guindaste logo no início do jogo (na sala onde está a primeira chave)? ❷ Dá para jogar com Leon, Claire e Carlos no Marvel vs Capcom 2 do Dreamcast? ❸ Qual é o código de Game Shark para se jogar com Nemesis, em Resident Evil 3? ❹ O PlayStation2 é mais poderoso que o Dremcast para games 2D? ❺ Quem é a cantora da maravilhosa música do final de Parasite Eve (o 1º)? E qual é o nome dessa música? ❻ Quando será lançado Ecco the Dolphin para DC? ❼ Vocês podem descobrir para mim em que jogo o leitor Juarez Ricci dos Santos se baseou para fazer o seu desenho da edição 68 (se é que ele se baseou em algum)? ❽ Precisavam assustar tanto o Allan (ed. 67)? Ele pode ter perdido Zelda: Majora's Mask e Resident Evil Zero, mas ganhará os estonteantes Final Fantasy IX e Dino Crisis 2! Não se esqueçam dos pontos positivos! Ok, ok... não escrevi pouco... mas porque vocês não estão respondendo minhas cartas? Elas são de inigualável importância! Até agora não encontrei as respostas daquelas antigas perguntas... Se é porque elas não chegavam até aí — nunca se sabe — eu escrevo tudo de novo, sem problemas! Ah, ponham a seção "Rapidinhas" em todas as edições. Bye, Bye.

Nathalia L. Tilmett
Pelotas - RS

Olá mais uma vez, Nathalia. Não precisa mais pegar no nosso pé; a essa altura você já deve ter visto sua outra carta publicada na Gamers Nº70, com o endereço e nome corretos e devidamente respondida. Em todo caso, desculpe-nos mais uma vez pelos erros da edição

62. Já que você tentou escrever pouco, também vamos tentar ser breves: ❶ Não. ❷ Por enquanto não. Talvez possa haver uma dessas inclusões se a Capcom realmente lançar um upgrade para o PlayStation2 (veja Rapidinhas da edição 72). ❸ Onde você ouviu isso? Não é possível jogar com Nemesis em nenhum modo de jogo – nem com Game Shark. ❹ Bem, ainda não foi possível comprovar na prática, mas podemos esboçar uma teoria. O Dreamcast consegue fazer jogos 2D com excelente animação (como a série Street Fighter III ou até mesmo o novo Guilty Gear X) graças a enorme quantidade de RAM principal (8MB), que permite armazenar todos estes dados. Porém, o PlayStation2 possui um total de 32MB só de RAM principal – ou seja, 4 vezes a memória do Dreamcast; quantidade mais do que suficiente para armazenas milhares de quadros de animação para vários sprites. Obviamente, o console da Sony também pode combinar gráficos 2D com 3D, sprites com polígonos – permitindo efeitos especiais como luz e transparência em magias, por exemplo, e cenários poligonais (como em alguns títulos do Dreamcast). A diferença, entretanto, é que o PlayStation2 possui apenas 4MB de RAM para vídeo, enquanto o Dreamcast possui 8MB. Este tipo de memória define a resolução em que os gráficos serão exibidos e também a taxa de animação (fps). Desta maneira, ficamos na dúvida sobre como o PlayStation2 pode se sair com games 2D em relação ao Dreamcast.

❺ Bem, nós vamos ficar devendo o nome da cantora. Para compensar, além do nome da maravilhosa música do final de Parasite Eve (que mistura espanhol com latim), fique também com a letra dela:

"Somnia Memorias"
Siento que estuve en un viaje
y que vengo de lejos
tanto espere este momento
y no se si fue obra de Dios
o fue mi voluntad

Y juro que pude escuchar come en suenos
aquella voz que me dijo: Despierta!
y senti la fragancia
de un sueño perdido

A la deriva entre olas que
vienen y van
como sueños mil
puedo traer de regreso a mi
la memorias
que tengo guardadas muy dentro

Ultra somnia, ultra memorias
Arbor sacra, mala dulcem, maturum ferens.
Ultra somnia, ultra memorias
Arbor sacra, mala dulcem, maturum ferens.
Maturum ferens.

Si no hay mas nada que hacer,
solo ver la tristeza
Si no hay mas nada que hacer
sino solo esperar lo que venga y nos llegue a pasar.
Tan solo esperar que termine la fiesta
y nuestra historia se vaya borrando
y nos deje sin nada poder esperar.

A la deriva entre olas que
vienen y van
como sueños mil
puedo traer de regreso a mi
la memorias
que tengo guardadas muy dentro

Alicubi apud memorias longinquas
Aliquid intra me espergiest
Amorem indulgentiam,
maerorem dolorem conguscebit
Omnia terminabit.

Eras semper prope me
Luro ut esses prope me.
Puedo jurar que estuviste si,
cerca de mi.
Hay que entender
y comprender
Cuando el pecado nos cubra con su cancion
la tierra sufrira, sufrira, de verdad.
Hay que entender, entender.

No olvides, no
Nunca jamas,
que cielo y tierra, el mar y el sol la vida son.
Cuando el color de la maldad
llene esta tierra veras el Dies Irae
y todo se acabara.

❻ A primeira versão que saiu foi a européia, no final de junho. A versão americana de Ecco the Dolphin para Dreamcast também se encontra disponível desde o dia 16 de agosto. ❼ Para nós parece uma ilustração original muito diabólica (com cruzes invertidas, pentagramas e demônios). Se foi baseada em algum game, esperamos que o Juarez possa se manifestar. De qualquer forma, Nathalia, se você perguntou isso na curiosidade de jogar um game demoníaco, experimente Tengai Makyo Dai Yon no Mokushiroku: The Apocalypse IV da dupla Hudson/Red para Saturn (tá, se você conseguir achar – se não, todos os episódios anteriores da série também são ótimos e podem ser encontrados, mediante um certo trabalho, na Internet; procure por emuladores de PC-Engine e os arquivos .ISO dos games). ❽ A intenção não foi assustar. Acontece que nós ressaltamos que os usuários de Nintendo 64 não estão totalmente carentes de títulos bons na linha Adventure/RPG. É óbvio que Final Fantasy IX e Dino Crisis 2 valem a pena (e como...), mas não podemos esquecer que Majora's Mask e RE Zero, dois títulos de naipe elevadíssimo, são exclusividades do Nintendo 64. É só. Como nós também não escrevemos pouco, você está desculpada. Sobre as Rapidinhas, agora você já sabe que elas estão em todas as edições. See ya!

Aqui é o espaço para você se comunicar com outros gamemaníacos. Publicaremos a cada edição uma ficha dos leitores que desejam se comunicar através da rede. É só procurar na relação de leitores e logo você encontrará alguém para conversar. Quer discutir com alguém que curte os mesmos jogos que você? Compartilhar opiniões sobre assuntos diversos? Ou apenas encontrar uma pessoa interessante (isso não é correio elegante, hein)? Mande seus dados você também, e prepare-se para fazer vários amigos. Basta preencher uma ficha com os seguintes dados: 1) Nome (seu nome verdadeiro); 2) Nick (seu apelido, codinome ou como gosta de ser chamado); 3) Idade (hmmm... meio óbvio, né?); 4) Cidade e Estado (o local onde você mora - não é necessário o endereço inteiro); 5) ICQ (seu número de ICQ, caso tenha um - se você não sabe o que é um ICQ, é um programa para comunicação em tempo real via rede, distribuido gratuitamente em vários lugares da internet); 6) E-Mail (o seu endereço de correio eletrônico); 7) Sistema (os consoles que você possui); 8) Gêneros Favoritos (os tipos de games que você mais gosta); 9) Jogos Favoritos (seus games preferidos); 10) Personagens Favoritos (seus ídolos dos games); e 11) Frase (escreva o que vier na cabeça). Envie seus dados para:

Revista Gamers - Seção Correio
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP

Ou então envie seus dados via E-Mail para gamers@edescala.com.br, colocando no Subject/Assunto "Seção Correio".

Até o fechamento desta edição, nem mesmo a Gamers Nº72 tinha chegado às bancas. Portanto, ainda não recebemos cartas ou E-Mails dos leitores que desejam participar da seção Correio. Aqui vai mais um exemplo para você se basear:

Selphie Tilmitt
Nick: Sephi
Idade: 17 anos
Cidade/Estado: Trabia
ICQ: 11223344
E-Mail: selphie@finalfantasy8.com
Sistema: PlayStation
Gêneros Favoritos: RPG, Simulador de Trem
Jogos Favoritos: As séries Final Fantasy e Densha de Go! (eu amo trens)
Personagens Favoritos: Laguna Loire, Irvine Kinneas, Ward Zabac, Tempest (o trem da SeeD), Phantom Train (FFVI)
Frase: Que tal se juntar ao comitê de festival da Garden? Booyaka!

Você pode até não se corresponder com a Selphie, já que esta ficha é apenas um exemplo (que pena!), mas nas próximas edições você encontrará várias pessoas para conversar nestas bordas pretas do Espaço do Leitor.

PS1: Lembre-se que este espaço é apenas para comunicação por rede (via E-Mail ou ICQ) e não para troca de correspondência.
PS2: Não nos responsabilizamos por conversas, discussões, negociações, transações, outros ões e casamentos que resultarem desta seção.

Dúvidas Mistas

Oi! Estou tendo problemas com alguns jogos e se não fosse pedir demais, gostaria que me ajudassem. Alguns deles são antiguinhos, mas adoro cada um e não gostaria de continuar trancada neles. Aí vão: ❶ Blood Omen - Legacy of Kain: esse é um dos meus preferidos de todos os tempos, mas tem esse probleminha. Em Oracle of Nosgoth (acho que é isso), antes de ir para Vorador's Mansion, tem um labirinto de cavernas (próximo à vila de ciganos; eu mandei um desenho pra vocês terem idéia do que estou falando). Indo pela caverna 4, começam a aparecer várias pedras pelo caminho (cinzas e marrons, grandes e pequenas). No

final do corredor, à direita, há um save point e abaixo a saída. Acontece que antes de se poder chegar em qualquer um deles, tem que passar por duas pedras (cinzas, que não podem ser movidas) que bloqueiam o caminho. Elas não podem ser quebradas (pelo menos não com as armas que eu tenho — espada, maça e machados), não dá pra pular por cima como lobo e não tem como passar por entre elas ou pelos lados. Mágica também não funciona e muito menos os itens. O que eu faço? Pensei na última transformação mas não sei onde está (acho que mais pra frente no jogo). Vocês podem me dar uma mão?? ❷ Em Tomba!, onde eu uso as Evil Pig Bags? ❸ Suikoden II, onde acho o Gold Hammer? Um Old Book diz que é em Higerland, mas onde? Outra coisa: quando Richmond pesquisa Zamza, ele diz algo sobre fazer com que a Fire Dragon Rune não lhe cause dano. É possível isso? Já tentei itens e até tirar dele a runa... ❹ Saga Frontier 2, no capítulo Gustave e os Piratas, qual é a solução para o problema das direções e dias? Já fiz de tudo e de acordo com os meus cálculos, o certo seria sudeste 2, sul 1, sudoeste 2 e noroeste 4, mas não dá certo. Aliás, nada parece dar certo. Tentei outras soluções, combinações e até variações no número de dias. Onde estou errando? Obs.: esse também tem um desenho. ❺ Alundra, não consigo resolver o puzzle no Ice Manor. Tento do meu jeito, mas sempre falta um pilar. Consegui uma revista que explica essa parte, mas também não deu certo. São seis pilares, sendo que quatro deles devem ficar sobre cada uma das quatro marcas no chão. A quinta, perto da grade, é onde Alundra deve pisar. Como resolvo isso? Se me responderem pelo menos uma dessas dúvidas, vou ser a leitora mais feliz de todos os tempos!!! Tchau!

LIANE NARSCH
PORTO ALEGRE - RS

Olá, Liane. Alguém já disse que o seu sobrenome parece com uma cidade de Final Fantasy VI? De qualquer forma, adoramos a sua carta cheia de adesivos do Mulan da Disney e também mapas explicando seus pontos de dúvida e também o gracioso desenho de Suikoden II no final (você tem talento, mande ilustrações para o Feras do Traço). Vamos para suas respostas: ❶ Realmente este é um título antigo; mas, como ainda é um excelente (e pouco conhecido – há quem não saiba que ele é o predecessor de Soul Reaver) RPG para PlayStation, costumam apare-

GAMERS Debate

Nossa nova seção ainda não recebeu um retorno, pois a edição passada ainda nem havia chegado às bancas até o fechamento desta. Porém, apresentamos nesta edição um novo tema para você refletir e nos escrever. As cartas referentes aos assuntos desta e da edição passada serão publicadas nas próximas revistas. Reflita, discuta com seus amigos e familiares, forme uma opinião e exponha seus argumentos na Gamers. Confira o assunto desta edição:

TEMA: A popularização dos videogames

Foi-se o tempo em que os videogames eram vistos apenas como um brinquedo de criança. Feliz ou infelizmente, esta forma de entretenimento eletrônico finalmente está se popularizando. Conforme os games trazem mais tecnologia e se aproximam da sensação de filme, mais e mais pessoas são atraídas por eles. Enquanto antes víamos crianças se divertindo com Mario e Sonic, hoje temos muitos pais encantados por Resident Evil, Tomb Raider, Fear Effect, Soul Reaver, Silent Hill, Final Fantasy e por aí vai. Cada vez mais os videogames deixam de ser vistos como artigo de luxo e passam a integrar o rol de eletrodomésticos básicos de um lar, juntamente com a televisão, o videocassete e o aparelho de som. Os games são reconhecidos como aquilo que eles realmente são: um meio de entretenimento – assim como os filmes, música, esportes, programas de televisão, etc. É claro que esta expansão traz mais benefícios do que prejuízos, pois incentiva a indústria a investir cada vez mais. Por outro lado, as empresas tendem a desenvolver jogos com o único compromisso de agradar os jogadores casuais. Adultos têm uma série de obrigações em seu cotidiano, por isso procuram games descompromissados, que não impõem continuidade. Assim, os gamemaníacos – os fanáticos que dedicam grande parte de seu tempo para tirar o máximo de um jogo – parecem destinados a formar apenas uma categoria dentro do universo dos videogames, não mais o centro das atenções para as produtoras de jogos. Muitas questões surgem a partir destas afirmações: Que benefícios traz a popularização dos videogames? Até que ponto você acha que eles estão populares atualmente? Será que esta expansão prejudicará os gamemaníacos? Escreva expressando a sua opinião sobre o tema – você gamemaníaco, pai, profissional da área de games ou não; este espaço está aberto às opiniões de todos.

É fácil participar! Escreva a sua opinião sobre o tema desta edição e envie para:

Revista Gamers - Seção Debate
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP

Ou então manifeste sua opinião via E-Mail para gamers@edescala.com.br, colocando no Subject/Assunto "Seção Debate".
Não se esqueça de especificar o tema sobre o qual você está falando (número da revista e nome do tema) para que possamos organizar as respostas nas próximas edições. Tente resumir suas idéias e conclusões o máximo possível, de forma que mais cartas possam ser publicadas aqui nesta seção. Lembre-se ainda de que você pode sugerir mais assuntos, basta escrever. Na próxima edição você vai conferir mais um tema interessante – até lá, participe com a sua opinião sobre o atual assunto.

cer algumas dúvidas sobre ele. O seu problema em Legacy of Kain é como passar pelas cavernas de cristal de Oracle of Nosgoth, certo? Bem, muitos obstáculos da caverna você pode quebrar com a maça mesmo, mas estes contém apenas itens comuns. O que você deve fazer é manter o Energy Bolt equipado para persuadir os inimigos e fazer com que eles permitam a sua passagem. Então apenas prossiga em frente e você acabará chegando ao Oracle. Você pode também estar travada antes de seguir para House of Mist. Você deve seguir para o sul das cavernas com os machados equipados e cortar a árvore para abrir caminho. Lá você adquire a sua próxima transformação (Mist/Névoa), que não é a última; com ela você cruzar a água corrente. Antes de seguir para Vorador's Mansion, você ainda deve passar por três pequenas dungeons: Blood Dungeon (onde você consegue a magia Blood Gout), Mind Dungeon (na qual você adquire a magia Control Mind) e Flame Dungeon (onde está a Flame Sword). ❷ As Evil Pig Bags servem para você enfrentar os Evil Pigs. São 7 delas: Blue Pig Bag, Stormy Pig Bag (vermelha), Haunted Pig Bag (rosa), Mouse Pig Bag (laranja), Fire Pig Bag (verde), Jungle Pig Bag (azul marinho), Underwater Pig Bag (amarela). Cada uma delas dá uma dica de onde deve ser utilizada; se você ainda não conseguiu encontrar os locais, confira: •Blue Pig Bag (na sala do velho de 1 milhão de anos), •Stormy Pig Bag (em Charity Square – pule para a esquerda a partir do

teto sobre a fonte), •Haunted Pig Bag (em Lava Caves – na plataforma superior esquerda, perto do início), •Mouse Pig Bag (use em Masakari Jungle – pule para a esquerda a partir do topo da árvore alta), •Fire Pig Bag (use em Haunted Mansion – na porta sorridente), •Jungle Pig Bag (na praia de Familiar Mansion), •Underwater Pig Bag (use em Clock Tower). Para derrotar um Evil Pig, você deve arremessá-lo dentro da Pig Bag – tente atraí-lo para perto da Pig Bag, pule nele e espere até que a Bag esteja virada para a sua direção.

❸ Você não consegue encontrar o último martelo do ferreiro Tessai, para que ele aumente o nível de suas armas automaticamente para o nível 16? Bem, o Gold Hammer se encontra a venda sob a categoria "Rare Finds" no Item Shop de Sajah Village (pouco a noroeste de L'Renouille). Agora, quanto a runa de Zamza, também não encontramos um meio de evitar metade do dano dobrado que você causa. ❹ Este é um ponto de dúvida muito comum em Saga Frontier 2; já recebemos uma pancada de cartas com dúvidas neste capítulo do fantástico game da Square. Para seguir a Rota de Navegação do Norte, tente as seguintes direções: Sul (3), Sudeste (2), Leste (1), Nordeste (2). Como você não mencionou se a sua versão é americana ou japonesa e como também há muitas pessoas que "travam" neste ponto no game do Japão, confira uma lista com as direções traduzidas:

Português	Inglês	Japonês
Norte	North	北(kita)
Sul	South	南(minami)
Leste	East	東(higashi)
Oeste	West	西(nishi)
Nordeste	Northeast	東北(touhoku)
Noroeste	Northwest	西北(seihoku)
Sudeste	Southeast	東南(tounan)
Sudoeste	Southwest	西南(seinan)

❺ Este não é um puzzle muito complicado, Liane. A sala possui seis colunas de gelo e cinco botões alaranjados no chão, certo? As duas colunas centrais já estão sobre dois dos botões. Para começar, empurre a coluna superior direita para a esquerda (ela vai parar ao lado da coluna superior esquerda). Agora empurre a superior esquerda para baixo (de forma que ela pare acima da coluna central esquerda) e então para a esquerda (ficando assim sobre o botão a esquerda da sala). Vá para a coluna inferior direita, empurre-a para a esquerda (deixando-a à direita da coluna inferior esquerda) e depois para cima (para que ela pare logo abaixo da primeira coluna que você moveu). Repare que a última coluna de gelo que você empurrou está alinhada com o último botão; o que você deve fazer é empurrá-la para a direita e pronto. Agora basta posicionar Alundra sobre o último botão (na parte superior da sala) e você poderá prosseguir. Esperamos que, com estas ajudas, você possa finalmente avançar em seus games favoritos. Continue escrevendo, Liane.

Akuma e Outras Capcom-Coisas

E aí, caras? Tudo legal? Meu nome é Leandro e sou fanzaço de vocês, não tenho uma reclamação a fazer, só pedidos (tava demorando...) Não vou elogiar muito vocês pois tudo o que eu tenho a dizer os outros leitores já disseram: "vocês são os melhores!". Mas vamos ao que (me) interessa: ❶ Gostaria de lhes pedir a ficha técnica completa do rei dos "Demônios": Akuma! Histórico, idade, nome completo e etc... por obséquio! ❷ Por tudo que é mais sagrado... eu imploro me mandem os golpes e fotos do jogo Warzard/ Red Earth, X-Men: Children of the Atom e se existe algum jogo de luta do Rockman (sou fã). Se existe, por amor à pátria, quero os golpes e uma matéria se possível. ❸ Há alguma previsão para Rockman 9? E Rockman X5? ❹ Quando saem Breath of Fire IV e Rockman Dash 2? Eu sei que é muito, mas eu sou um super fã da Capcom mais do que desesperado, por favor, dêem-me um help!

Leandro de Oliveira
Palhoça - SC

Obrigado pela parte que nos toca (sem maldade, hein, ô mente poluída?), Leandro. Vamos ao que (te) interessa: ❶ Bem, alguns dados que você solicitou (como idade e nome completo) nem a Capcom tem, mas vamos tentar descrever tudo o que conhecemos sobre Akuma. No Japão, seu nome é Gouki, que significa "espírito poderoso"; os americanos decidiram adotar o nome Akuma, que significa "demônio" em japonês. Este poderosíssimo lutador tem 1,70m e pesa 78kg. Akuma é o irmão do mestre de Ryu e Ken (Sheng Long nos EUA e Gouken no Japão). Os dois aprenderam as técnicas secretas do caratê Shotokan com o mestre Goutetsu, entre elas o Hadouken, o Tatsumaki Senpuu Kyaku e o Shouryuken. Inicialmente, estas três técnicas eram utilizadas para matar. Sheng Long, porém, removeu esta intenção de matar dos golpes quando os ensinou para seus alunos Ken e Ryu. Akuma não tinha esta disposição para o bem e a paz; sempre se importou pouco com a defesa e mais com o ataque, por isso não via a luta como meio de se defender, mas sim de atacar e vencer. O demônio em forma de gente absorveu todo o lado mal do caratê Shotokan. Supõe-se que a "misteriosa morte" do mestre Goutetsu seja obra de Akuma, que o achava um tolo por esconder as técnicas secretas desta arte assassina. Agora ele vaga pelo mundo a procura dos melhores oponentes na intenção de superar a todos e sagrar-se o mais poderoso lutador do mundo (tanto é que ele pintou até no universo dos X-Men para acabar com Magneto!). Como ele desenvolveu o "lado negro" do caratê Shotokan, seus golpes são uma versão alternativa dos utilizados por Ken e Ryu, que aprenderam as técnicas pacíficas de Sheng Long. A mais mortífera das artes desenvolvidas por Akuma é o Shungokusatsu (Blinking Hellish Death). Em sua roupa, um quimono preto amarrado com uma corda, há um Kanji pintado em vermelho nas costas (ironicamente, este caractere japonês significa "Céu" e lê-se Ten). Akuma nunca foi de muita conversa e a maioria de suas falas parecem grunhidos como Hmmmph!, Hah!, Hiyah! e Hwoooooh!. Apenas duas de suas falas são compreensíveis: quando ele executa um Super Combo, Akuma fala Messatsu! (que significa matador ou assassino) e quando ele vence uma batalha, algumas vezes ele expressa um Shoushi! (vergonhoso). Sua primeira aparição foi em Super Street Fighter 2 Turbo, onde ele interrompia a última batalha executando Bison com um único Shungokusatsu após cumprir-se alguns requisitos (esta versão da CPU era, na verdade, Super Akuma; mas também era possível jogar com ele, em versão normal, através de um truque). Depois de sua estréia, que surpreendeu os jogadores do mundo todo, Akuma foi presença quase que obrigatória em uma série de games de luta da Capcom – confira a lista: •Street Fighter: The Movie (apenas na versão arcade), •Pocket Fighter, •Super Puzzle Fighter 2 Turbo, •Street Fighter Alpha, •Street Fighter Alpha 2, •Street Fighter Alpha 2 Gold, •Street Fighter Alpha 3, •Street Fighter EX, •Street Fighter EX Plus, •Street Fighter EX Plus Alpha, •X-Men: Children of the Atom, •X-Men VS Street Fighter, •Marvel Super Heroes VS Street Fighter, •Marvel VS Capcom 2: New Age of Heroes, •SNK VS Capcom: The Match of the Millennium (para Neo Geo Pocket), •SNK VS

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1 — Bud Games
R. Miltom Mendonça de Souza, Quadra 90, Casa 09, Santa Maria - RS CEP 97015-000
Sem fins lucrativos. O clube promove troca de dicas dos games de PlayStation, Nintendo 64, Super NES e PC. Também aceitamos pedido de dicas.

2 — Serra Gringo Clube: O Clube dos Campeiros Viciados
Av. Dr. José Montaury, 129 - Veranópolis - RS CEP 95330-000
Procuramos sócios. Temos carteirinha. Especializados em Mega, Super NES e PlayStation. É gratuito.

3 — Virtua Games
R. Benedita Guerra Zendron, 194, Centro - Barueri - SP CEP 06401-190
Temos jornal mensal com dicas, concursos mensais e uma loja especializada em todos os tipos de games somente para sócios! Jornal e catálogo gratuito para sócios.

4 — Clube Detona Games
R. Agnaldo Neiva, 1300A, Jardim das Acácias - Teófilo Otoni - MG CEP 39800-000
Discutimos sobre dicas e campeonatos. Se você tem alguma dica do seu jogo preferido, mande sua carta. Logo responderemos.

5 — Station Club
R. Valfrido Nazianzeno Macial, 261, Antonio Petraglia - Franca - SP CEP 14409-129
Para Playmaníacos. Após o terceiro mês de associado, você começa a receber todo mês 1 CD grátis. Temos jornalzinho mensal e carteirinha. E-mail: stationclube@uol.com.br

Aviso Importante
NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

Capcom: Card Fighters Clash (também para o portátil da SNK), •Street Fighter III 2nd Impact: Giant Attack e •Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future; além de todos estes, ele ainda fez uma aparição especial em Marvel Super Heroes. Akuma possui dois alter-egos: Super Akuma (ou Shin Gouki) e Cyber Akuma (ou Mech Gouki). O primeiro é uma versão mais poderosa do demônio, geralmente capaz de realizar o Zankuu Hadouken duplo no ar e um Gou Hadouken de fogo. O segundo é uma versão robótica de Akuma que apareceu pela primeira vez em Cyberbots exclusivamente na versão Saturn (posteriormente, Cyber Akuma apareceu em Marvel Super Heroes VS Street Fighter e nas duas versões de SNK VS Capcom, luta e cartas, para Neo Geo Pocket). Só mais uma notinha relacionada ao irmão de Akuma: Sheng Long apareceu pela primeira vez em uma brincadeira de 1º de abril da revista americana EGM (o mesmo que eles fizeram indicando a possibilidade de jogar com Akuma em Resident Evil 2, com montagem de foto e tudo); a primeira e única aparição verdadeira do mestre de Ryu e Ken foi em Street Fighter III: The New Generation, onde você devia cumprir exigências insanas para enfrentá-lo no final do game. ❷ Bom, publicar os golpes dos games ocuparia espaço demais — teria que ser uma matéria especial dedicada para cada um para ter todos os golpes. Mas as imagens até que a gente pode dar um jeito. Para quem não sabe, Warzard (ou Red Earth nos EUA) é um game de luta diferente, com alguns elementos de RPG (você adquire experiência e ganha novos movimentos conforme avança, podendo salvar seus dados através de password); ele foi o primeiro título para a placa CPSIII (antes mesmo de SFIII). X-Men: Children of the Atom foi um dos primeiros games para a placa CPSII e também o título que deu origem aos elementos da série de Crossovers da Capcom,

ROCKMAN BATTLE & FIGHTERS

como os Super Pulos, Air Combos e Super Combos que ocupam a tela inteira (além de ter a participação de Akuma como personagem secreto). Quanto ao game de luta de Rockman, ele... quer dizer, eles existem sim. Foram dois games nos arcades (Rockman Power Battle 1 e 2) e um para Neo Geo Pocket Color (Rockman Battle & Fighters); além disso, em Rockman 7 para Super NES, através de uma password especial você pode ativar um modo de jogo secreto em que dois jogadores podem se enfrentar mano-a-mano. Nos games de arcade, você seleciona entre Rockman (Megaman), Protoman ou Forte (Bass) e enfrenta várias criações de Dr. Willy, pegos de diferentes episódios da série. ❸ A Capcom não indicou a existência de Rockman 9; por outro lado, você já pode conferir o primeiro preview de Rockman X5 na Gamers Nº71 – o game está previsto para novembro deste ano no Japão e deve arrasar com a sua animação no nível de Breath of Fire IV. ❹ Ambos já saíram no Japão e devem estar chegando em breve aos Estados Unidos. Esperamos que estas respostas possam aliviar a aflição deste Capcomaníaco.

WARZARD / RED EARTH

Sergio Araújo Laurentino
Natal - RN

Rodrigo Cesar A. dos Santos
Paranaguá - PR

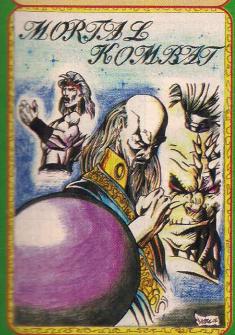
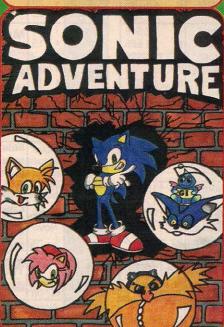
Marco Aurélio S. Serra
Porto Ferreira - SP

Adriano Rafael Rosa
Tramembé - SP

Dioni Rieli dos Santos
São Paulo - SP

Anderson Mendes dos Santos
Guarulhos - SP

Willian Moreira Prates
Vitória da Conquista - BA

Marcio Tirote Carvalho
Mauá - SP

Wellington Tadeu Poletti
Leme - SP

Ricardo de Sá Barbosa
Aracajú - SE

Game Ranking

Confira os jogos preferidos no mundo inteiro

Fonte: Weekly Famitsu

OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

Período – semanas de:
I) 10/07 a 16/07
II) 17/07 a 23/07

Final Fantasy IX deixou o topo, mas permanece na segunda posição, vendendo mais 414.165 unidades no período e alcançando mais de 2,3 milhões de unidades vendidas. Quem pegou o primeiro lugar na quinzena foi Yugioh III da Konami, série que é mania no Japão, beirando 1/2 milhão de unidades em duas semanas. Mario Tennis 64 estreou muito bem e garantiu a terceira posição, mesmo tendo pego apenas 3 dias (21~23/07) de todo o período. O novo PS One continua a empurrar as vendas dos games de PlayStation. O Dreamcast traz apenas um game no Top 30: Tomb Raider IV na 27ª posição. A Konami satura o mercado e consegue incluir 8 games no Top 30 (sendo 3 entre os 5 primeiros).

Legenda

Posição

Novo: Estréia no ranking (lançamento)
! (XX): Permanência (a quantas edições)
Re: Re-entrada
◂ : Posição na edição passada
◂◂ : Posição na edição retrasada

Vendas

I : Unidades vendidas na semana I
II : Unidades vendidas na semana II
T : Total de unidades vendidas desde o lançamento (Azul: Mais de 100 mil unidades vendidas / Verde: Mais de 500 mil unidades vendidas / Vermelho: Mais de 1 milhão de unidades vendidas)

Pos.	Posição	Jogo	Sistema / Empresa / Gênero	Vendas
01	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Yugioh Duel Monsters III: Holy War God Advent	Game Boy ■ Konami Card Game	I: 380.850 II: 101.623 T: 482.473
02	! (01) ◂ : 01 ◂◂ : —	Final Fantasy IX	PlayStation ■ Square RPG	I: 275.306 II: 138.859 T: 2.365.265
03	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Mario Tennis 64	Nintendo 64 ■ Nintendo Esporte	I: — II: 319.434 T: 319.434
04	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000 Beginning Version	PlayStation ■ Konami Esporte	I: — II: 97.889 T: 97.889
05	! (01) ◂ : 02 ◂◂ : —	Jikkyou Powerful Pro Baseball 7	PlayStation2 ■ Konami Esporte	I: 35.785 II: 30.278 T: 208.966
06	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Tomarunner VS L'Arc en Ciel	PlayStation ■ SCE Corrida	I: — II: 63.536 T: 63.536
07	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Medalot 3 Kabuto Bahjon	Game Boy ■ Imagineer RPG	I: — II: 49.786 T: 49.786
08	! (02) ◂ : 07 ◂◂ : 07	My Summer	PlayStation ■ SCE Variedades	I: 22.546 II: 19.826 T: 131.129
09	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Pachisuro Aruze Kingdom 3	PlayStation ■ Aruze Tabuleiro	I: — II: 33.921 T: 33.921
10	Novo ◂ : — ◂◂ : —	SD Gundam G Generation Gatherbeat	WonderSwan ■ Bandai Simulador	I: 23.470 II: 10.355 T: 33.825
11	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Medalot 3 Stag Beetle	Game Boy ■ Imagineer RPG	I: — II: 32.978 T: 32.978
12	! (01) ◂ : 27 ◂◂ : —	Everybody's Golf 2 (The Best)	PlayStation ■ SCE Esporte	I: 15.342 II: 13.823 T: 41.383
13	Novo ◂ : — ◂◂ : —	From TV Animation: One Piece ~ King of Pirates	WonderSwan ■ Bandai Simulador	I: — II: 27.524 T: 27.524
14	! (01) ◂ : 05 ◂◂ : —	Jikkyou J. League Winning Eleven 2000	PlayStation ■ Konami Esporte	I: 10.930 II: 14.910 T: 95.775
15	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Tomb Raider IV The Last Revelation	PlayStation ■ Capcom Ação	I: — II: 23.843 T: 23.843
16	! (03) ◂ : 17 ◂◂ : 05	Dance Dance Revolution 3rd Mix	PlayStation ■ Konami Musical	I: 10.275 II: 11.984 T: 269.100
17	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Dokapon Millennium Quest	Game Boy ■ Asmik Ace Criação	I: 9.615 II: 10.832 T: 20.447
18	! (02) ◂ : 12 ◂◂ : 04	Excite Bike 64	Nintendo 64 ■ Nintendo Corrida	I: 8.646 II: 9.534 T: 114.343
19	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Japan Sumo Wrestling Society ~ Official Recognition	PlayStation ■ Konami Esporte	I: 9.826 II: 7.127 T: 16.953
20	! (01) ◂ : 06 ◂◂ : —	Gundam: Giren's Ambition ~ Genealogy of Zion Capture Instruction Book	PlayStation ■ Bandai Simulador	I: 9.249 II: 7.674 T: 85.026
21	! (01) ◂ : 03 ◂◂ : —	Persona 2: Eternal Punishment	PlayStation ■ Atlus RPG	I: 7.998 II: 8.150 T: 139.044
22	! (01) ◂ : 28 ◂◂ : —	Suzuki Explosion	PlayStation ■ Enix Simulador	I: 7.659 II: 8.189 T: 27.267
23	! (01) ◂ : 15 ◂◂ : —	Mr. Driller	PlayStation ■ Namco Puzzle	I: 8.597 II: 7.172 T: 45.914
24	! (01) ◂ : 10 ◂◂ : —	Pocket Digimon World	PlayStation ■ Bandai RPG	I: 7.735 II: 6.896 T: 62.746
25	! (03) ◂ : 23 ◂◂ : 11	Kirby Star 64	Nintendo 64 ■ Nintendo Ação	I: 6.125 II: 8.497 T: 927.269
26	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Shin Yugioh Dual Monsters: Sealed Memories (Konami The Best)	PlayStation ■ Konami Card Game	I: 6.326 II: 8.022 T: 14.348
27	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Tomb Raider IV The Last Revelation	Dreamcast ■ Capcom Ação	I: — II: 12.629 T: 12.629
28	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Ganbare Japan! Olympics 2000	PlayStation ■ Konami Esporte	I: 6.250 II: 5.833 T: 12.083
29	! (03) ◂ : 20 ◂◂ : 08	The Legend of Zelda: Mask of Mujula	Nintendo 64 ■ Nintendo RPG/Ação	I: 5.251 II: 6.391 T: 876.575
30	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Tokyo Evil Academy	PlayStation ■ Asmik Ace Simulador	I: 11.104 II: — T: 11.104

Última Posição
▲ : Subiu   II : Estacionou   ▼ : Desceu

Fonte: Weekly Famitsu

OS MAIS ESPERADOS NO JAPÃO

01	Dragon Quest VII	Enix	RPG	PlayStation	II : 01	! (03)
02	Final Fantasy X	Square	RPG	PlayStation2	II : 02	! (03)
03	Sakura Taisen 3	Sega	RPG/Sim.	Dreamcast	II : 03	! (03)
04	Grandia II	GameArts	RPG	Dreamcast	II : 04	! (03)
05	Onimusha Warlord	Capcom	Adventure	PlayStation2	▲ : 07	! (03)
06	Bio Hazard 0	Capcom	Survival Horror	Nintendo 64	▼ : 05	! (03)
07	Tales of Eternia	Namco	RPG	PlayStation	▼ : 06	! (02)
08	Metal Gear Solid 2	Konami	Espionagem	PlayStation2	II : 08	! (03)
09	Mysterious Dungeon 2: Shiren's Mystery Raid Castle	Chun Soft	RPG	Nintendo 64	II : 09	! (03)
10	SD Gundam G Generation F	Bandai	Simulador	PlayStation	▲ : —	Novo

Top 10

Fonte: Weekly Famitsu

ARCADES PREFERIDOS NO JAPÃO

01	Derby Owners Club	Sega	Simulador	II : 01	! (03)
02	Virtual On Oratorio Tangram MSBS V5.66	Sega	Luta	▲ : —	Novo
03	Power Smash	Sega	Esporte	II : 03	! (03)
04	Drum Mania 2nd Mix	Konami	Musical	▼ : 02	! (03)
05	Million Hits	Namco	Musical	▲ : —	Novo
06	Truck Maniac Concerto	Namco	Corrida	▲ : 08	! (01)
07	Virtua Striker 2 Ver. 2000	Sega	Esporte	▼ : 06	! (03)
08	Marvel vs Capcom 2	Capcom	Luta	▼ : 05	! (03)
09	Golgo 13	Namco	Tiro	▼ : 04	! (03)
10	Stepping 3 Superior	Jaleco	Musical	▼ : 07	! (02)

Top 10

OS GAMES PREFERIDOS NOS EUA

01	Marvel VS Capcom 2	Capcom	Luta	Dreamcast	II : 01	! (03)
02	Kirby: The Crystal Shards	Nintendo	Ação	Nintendo 64	II : 02	! (03)
03	Perfect Dark	Nintendo/Rare	Tiro 1ª Pessoa	Nintendo 64	II : 03	! (03)
04	The Legend of Dragoon	Sony	RPG	PlayStation	II : 04	! (03)
05	Wario Land 3	Nintendo	Ação	Game Boy	II : 05	! (03)
06	Pokémon Trading Card Game	Nintendo	Card Game	Game Boy	II : 06	! (03)
07	Tony Hawk's Pro Skater	Activision	Skate	Nintendo 64	II : 07	! (03)
08	Pokémon Yellow	Nintendo	RPG	Game Boy	II : 08	! (03)
09	Spec Ops	Take 2 Interactive	Estratégia	PlayStation	II : 09	! (03)
10	Tony Hawk's Pro Skater	Activision	Skate	PlayStation	II : 10	! (03)

REVIEWS

GAMERS Nº74

E aqui estamos nós com os reviews da segunda edição desta nova fase da Gamers. Nesta quinzena, muito mais jogos estão em nossas páginas; isso porque na edição passada publicamos a última parte da estratégia do maravilhoso Perfect Dark. Desta vez não faltam games, e a remessa é boa.

O Dreamcast chega com o divertidíssimo Jet Set Radio, continuando com os games de qualidade da Sega, e também duas pérolas da luta: Marvel VS Capcom 2 (em versão americana) e Street Fighter III 3rd Strike; para fechar, Wacky Races traz de volta Penélope e sua turma. O console da Sony chega com três games em versão americana: Digimon World, que está ameaçando o sucesso de Pokémon, Koudelka, lançado pela Infogrames depois da retirada da SNK do mercado ocidental, e Vanguard Bandits, mais um bom título da Working Designs. A galera do Nintendo 64 também não fica para trás, recebendo Densha de Go! 64 e Mario Artist: Talent Studio (para 64DD) diretamente do Japão; e não é só, Indy Racing 2000 oferece muita velocidade e Duck Dodgers chega com as aventuras malucas de Patolino no espaço. Para quem curte jogar no portátil da Nintendo, temos AMF Xtreme Bowling e Heroes of Might & Magic. Para PC, finalmente chegou o tão esperado Diablo II, para alegria dos jogadores online de plantão; além de Dark Reign 2, fechando a remessa desta edição.

Agora confira estes reviews e continue enviando cartas com as opiniões sobre seus games favoritos.

JOGOS AVALIADOS NESTA EDIÇÃO

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

1: Em primeiro lugar, nós levamos em consideração as capacidades de cada sistema, ou seja, os recursos que os produtores tiveram para produzir o game. Assim, não daremos notas maiores nos gráficos de um game de Dreamcast só porque ele é mais bonito que um de PlayStation; para ganhar uma nota alta em certo quesito, o game deverá utilizar bem a capacidade de seu sistema.

2: Para atribuir as notas para cada quesito e fazer a avaliação, nós jogamos cada game até termos uma noção sólida de como ele se sai em cada aspecto.

3: Para efeitos de comparação entre os jogos, levamos em consideração outros games do mesmo estilo. Dessa forma, ao avaliarmos um game com cenários pré-renderizados, iremos compará-lo a outros jogos que utilizam o mesmo estilo gráfico, atribuindo a nota de acordo com a sua performance em relação aos demais jogos disponíveis (e também de acordo com a capacidade do console, como mencionado no quesito Nº 01).

4: Quanto ao gênero do game, tomamos o cuidado de atribuir a avaliação a um redator que esteja familiarizado naquele gênero. Um RPG será avaliado por quem entende deste gênero, enquanto alguém que prefira games de corrida irá avaliar os games desta categoria.

5: O objetivo de nossas avaliações é mostrar aos jogadores se um game é bom ou não, se compensa dar uma olhada, experimentar uma jogada, alugar ou comprar o game. Dando uma base do que o leitor deve evitar ou procurar.

LOGO
SISTEMA
システム
NOME DO JOGO
SOFTHOUSE - MEMÓRIA
GÊNERO - Nº DE JOGADORES
GRÁFICO x.x
INOVAÇÃO x.x
SOM x.x
DIVERSÃO x.x
CONTROLE x.x
X.X
PRÓS
Nonono non onono nononon ono
Onononon ono nonono nonon on
Nonon non onononon ononono ononon
CONTRAS
Nonono non onono nononon ono
Onononon ono nonono nonon on
Nonon non onononon ononono ononon
JOYSTICK

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que trazem muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (no topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no modelo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os cinco quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

OPINIÃO DO LEITOR

Você não concorda com alguma de nossas avaliações? Achou alguma nota injusta? Na sua opinião, nós demos uma nota alta ou baixa demais em algum quesito? Se você não estiver satisfeito com nossas notas, escreva-nos dizendo qual nota você daria para o game em questão, fazendo um breve comentário relatando o motivo de sua nota:

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP
Ou contate-nos via E-Mail:
gamers@edescala.com.br

O que você está esperando? Esta é a sua chance para defender seu game favorito, ou descer a lenha naqueles que você odeia. Escreva-nos!

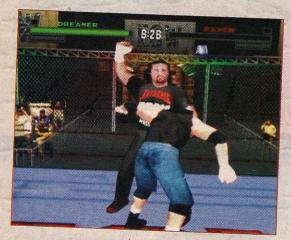
RECOMENDADO DESTA EDIÇÃO

Virtua Tennis (Sega - Dreamcast)

RESUMO DOS REVIEWS DA 7 ÚLTIMAS EDIÇÕES

Nome do jogo	Fabricante	Gênero	Nota	Ed.
PlayStation				
•Armored Core: Masters of Arena	Agetec	Ação	3.6	68
•Digimon World	Bandai	Criação	3.6	73
•Euro 2000	EA Sports	Futebol	4.2	67
•Everybody Golf 2	SCE	Golfe	4.0	70
•F1 Racing Championship	Ubi Soft	Corrida	3.8	70
•Gauntlet Legends	Midway	Ação	3.5	68
•Grind Session	SCE	Skate	3.8	71
•Guitar Freaks Append 2nd Mix	Konami	Musical	4.1	67
•Hogs of War	Infogrames	Tiro	3.7	69
•ISS Pro Evolution	Konami	Futebol	4.5	69
•Koudelka	Infogrames	Adventures	3.5	73
•Legend of Mana	Square	RPG	4.0	72
•MediEvil 2	SCE	Ação/Adventure	4.0	67
•Micro Maniacs	Codemasters	Corrida	4.1	69
•Mr. Driller	Namco	Puzzle	3.7	71
•Muppet Race Mania	Travellers Tales	Corrida	3.6	72
•Nightmare Creatures II	Konami/Kalisto	Adventure	3.8	71
•Pool Academy	Ubi Soft/ASK	Sinuca	3.0	70
•Rescue Shot	Namco	Tiro	4.0	69
•Resident Evil Survivor	Capcom	Ação/Tiro	4.5	69
•Rhapsody: A Musical Adventure	Atlus	RPG	3.8	68
•Striker Pro 2000	Infogrames	Futebol	3.7	70
•Theme Park World	Electronic Arts	Simulador	3.5	69
•The Misadventures of Tron Bonne	Capcom	Adventure	4.3	67
•Vagrant Story	Square EA	Role Playing Adv	4.8	70
•Vanguard Bandits	Working Designs	Estratégia	3.6	73
•Wild Arms 2nd Ignition	SCE/Contrail	RPG	3.4	68
PlayStation2				
•0 Story	Enix	Sim. de Encontro	3.5	68
•Doukyou Billiards Master 2	ASK	Sinuca	3.9	67
•FIFA Soccer World Championship	EA Sports	Futebol	4.1	71
•Golf Paradise	T&E Soft	Golfe	4.3	67
•IQ Remix +: Intelligent Qube	SCE	Puzzle	4.2	67
•Primal Image Volume 1	Atlus	Variedades	3.5	68
Dreamcast				
•4 Wheel Thunter	Midway	Corrida	3.7	68
•Grand Theft Auto 2	Take 2 Int.	Ação	4.2	68
•Ecco The Dolphin	Sega	Adventure	4.0	72
•Jet Set Radio	Sega	Ação	4.6	73
•Marvel VS Capcom 2	Capcom	Luta	4.5	73
•Power Stone 2	Capcom	Luta	4.5	67
•Rainbow Six	Ed Storm	Espionagem	3.9	70

Nome do jogo	Fabricante	Gênero	Nota	Ed.
•Rent-A-Hero No1	Sega	RPG/Ação	3.7	72
•Samba de Amigo	Sega	Musical	4.7	67
•Sorcerian: Apprentice of Seven Star Magic	Falcom	RPG	3.4	68
•Street Fighter Alpha 3	Capcom	Luta	4.1	69
•Street Fighter III 3rd Strike	Capcom	Luta	4.0	73
•Super Runabout	Climax	Corrida	3.7	71
•Tony Hawk's Pro Skater	Crave	Skate	4.8	71
•Wacky Races	Infogrames	Corrida	4.0	73
Nintendo 64				
•Densha de Go! 64	Taito	Simulador	3.4	73
•Duck Dodgers	Infogrames	Plataforma	3.8	73
•Excitebike 64	Left Field Studios	Corrida	4.4	67
•Indy Racing 2000	Infogrames	Corrida	3.6	73
•International Track & Field 2000	Konami	Esporte	3.7	72
•Mario Artist: Talent Studio (64DD)	Nintendo	Editor	4.0	73
•Perfect Dark	Rare/Nintendo	Tiro em 1ª pessoa	4.9	69
Game Boy Color				
•AMF Xtreme Bowling	Vatical Ent.	Boliche	3.3	73
•Bomberman Max: Red Challenger/Blue Champ	Hudson Soft	Ação	4.1	71
•Driver	Infogrames	Corrida	3.8	69
•F1 World Grand Prix II	Video System	Corrida	3.5	69
•Heroes of Might & Magic	3DO	Estratégia	3.3	73
•Metal Gear: Ghost Babel	Konami	Espionagem	4.9	68
•Monster Rancher Battle Card	Tecmo	Card Game	3.9	68
•Top Gear Rally 2	Vision Works	Corrida	3.8	68
•WCW Mayhem	Electronic Arts	Luta-Livre	3.3	70
Neo Geo Pocket Color				
•Puzzle Link 2	SNK	Puzzle	3.8	70
PC				
•Allegiance	Microsoft	Estratégia	3.5	68
•Daikatana	Eidos	Tiro em 1ª pessoa	3.0	72
•Dark Reign 2	Activision	Estratégia	3.5	73
•Diablo II	Blizzard	RPG	4.5	73
•EverQuest: The Ruins of Kunark	Sony	RPG	3.5	68
•F1 2000	EA Sports	Corrida	4.0	67
•Heroes of Might and Magic III: Shadow of Death	3DO	Estratégia	3.5	67
•Imperium Galactica 2: Alliances	GT Interactive	Estratégia	3.5	68
•Majesty: The Fantasy Kingdom Sim	Hasbro Intercative	Estratégia	3.5	69
•Motocross Madness 2	Microsoft	Corrida	3.5	71
•Rally Masters	Infogrames	Corrida	4.0	69

ECW: HARDCORE REVOLUTION

O PESSOAL DA ACCLAIM DEVERIA TENTAR PRODUZIR UM GAME NASCAR

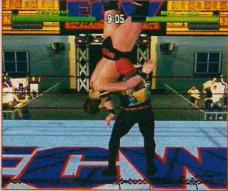
Não dá para pensar em qualquer outra produtora que economiza dinheiro com a sua engine velha de sua longa coleção de jogos WWF (e agora ECW). Talvez isso possa funcionar em jogos como Daytona 500, mas não impressiona os fãs de Luta-Livre. ECW: Hardcore Revolution é o mais novo título de luta livre da Acclaim para o Dreamcast e tirando alguns rostos novos e fontes do menu, é uma cópia fiel de WWF Attitude, lançado no ano passado. Exhibition, Pay-Per-View, Career e Create-A-Wrestler, quase todos os componentes parecem ter sido tirados diretamente dos títulos de WWF e é triste quando você considera que a EA e a THQ estão fazendo seus títulos para o 128-bit da Sega, estes títulos da Acclaim são os únicos jogos de luta livre para o Dreamcast. Mesmo que ECW (Extreme Championship Wrestling) não possa competir com a WWF e a WCW na popularidade, ela traz muita crueldade e violência. Lutas com arames farpados e armas como mesas e cadeiras são apenas alguns elementos das lutas de sexta feira da TNN. Quando a Acclaim perdeu seus direitos da WWF em novembro, ECW foi a única que restou para a companhia e ela não perdeu tempo em fazer jogos para o Playstation, N64 e Dreamcast. No entanto, ao invés de produzir um jogo único para esta nova aliança, a Acclaim escolheu apenas pegar a engine do WWF Attitude e trocar os lutadores. As personalidades da ECW como Raven, Rob Van Dam e Dawn Marie Bytch não devem ter a mesma quantidade de fãs que Stone Cold Steve Austin e Hollymood Hogan, mas isso não significa que eles não mereçam um jogo novo.

OS GRÁFICOS E SOM

ECW: Hardcore não é um

jogo bem feito. Como WWF Attitude, ele não toma vantagem do poder de gráficos do DC, mas também tem algumas mancadas nos movimentos e animações. Alguns problemas de colisão permitem que você passe pelo corpo dos oponentes e as texturas 3D nos cenários 2D estão mais bem feitas no PS do que no DC. E os personagens com uma aparência estranha não ajudam nada no jogo. E as músicas de entrada (e os comentários repetitivos e irritantes de Joey Styles) são brochantes.

A JOGABILIDADE

Mesmo que os gráficos ruins e o áudio não ajudem, é o controle do jogo que acaba com tudo. Quando a Acclaim produziu esta engine para os primeiros jogos de Playstation como WWF War Zone e WWF Attitude, ela oferecia uma resposta muito mais rápida e intuitiva. Combos impressionantes podem ser feitos quando você agarra o oponente, mas mesmo que fossem difíceis de se fazer eles eram devastadores. Mas se fizer estes combos no ECW nem sempre o controle responde e quase sempre resulta em um golpe simples.

No final descobrimos que a melhor maneira de vencer uma luta era esquecer sobre os golpes e apelar apenas para socos e chutes.

A AI dos oponentes que pode ser muito competitiva as vezes, parece não ter defesa para este método. O que ele falha em qualidade, ECW promete em quantidade. No modo Create-A-Wrestler há muitos acessórios para você construir o seu lutador dos sonhos. Há literalmente dezenas de eventos de um jogador e de dois jogadores, variando de lutas de um-contra-um, em dupla, Tornado, Lumberjack e 3-way Dance. E logo que ficar cansado destes inúmeros modos, você pode tentar o modo Career do jogo ou o Pay-Per-View.

FINALIZANDO

No final, ECW: Hardcore Revolution não é nada mais do que WWF Attitude com personagens diferentes. Se for um fanático pela ECW pode até dar uma jogada neste jogo, mas para o resto das pessoas que já têm WWF Attitude para o Dreamcast, fiquem longe deste jogo!

DREAMCAST

ECW: HARDCORE REVOLUTION

ACCLAIM - GD

LUTA - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.8	INOVAÇÃO	3.0
SOM	3.4	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.6		

3.5

PRÓS

Mais de 40 personalidades · Você pode criar seus jogadores · Variedade de modos · O modo Career

CONTRAS

Gráficos sem expressão · comentários repetitivos · As animações dos personagens · A AI dos personagens

EVOLUTION 2

MEG LAUNCHER, O JOVEM AVENTUREIRO ESTÁ DE VOLTA AO DREAMCAST

No começo de 1999 a produtora Japonesa Sting sendo publicada pela ESP, lançou o primeiro RPG do Dreamcast chamado de Evolution. Por ter uma aventura pequena, não era surpresa que a UBI Soft iria lançar o jogo nos EUA. Agora a Ubi Soft está trazendo a seqüência, Evolution 2, para os usuários de DC famintos por RPG, apenas seis meses depois que a Sting lançou o jogo no Japão.

Mais uma vez os jogadores assumem o papel de Meg Launcher, um jovem aventureiro que procura objetos em lugares desconhecidos. E é esta habilidade que leva o Dr. Whitehead do Adventurer's Society a empregar Mag para encontrar uns artefatos que, de acordo com as pesquisas, irá revelar muitos mistérios do mundo que eles vivem. Esta base é que traz a trama principal que envolve a amiga "namorada" de Mag, Linear. Um homem chamado Lurka, o qual diz ser da mesma raça de Linear, está perseguindo-a. Lurka acredita que ele e Linear não são humanos. Eventualmente Mag descobre sobre os planos de Lurka e não fica feliz, o que resulta em um confronto entre

Mag e Lurka. Linear deve escolher entre Mag, o seu amigo de infância, ou Lurka, o novo gato do pedaço. Os eventos deste triângulo amoroso é contado na engine normal do jogo. A cada noite que Lurka visita Linear, sabemos um pouco mais de sua personalidade e temos dicas de sua motivação real.

Mesmo que este jogo seja rodado em uma engine parecida do primeiro jogo, a Sting pode melhorar um pouco os gráficos. Os personagens parecem maiores e têm mais detalhes porque têm mais polígonos. Agora eles têm dedos articuláveis e parecem mais reais do que o primeiro jogo. Há até mais detalhes no corpo deles e nos objetos que carregam. Os inimigos também são bem caracterizados especialmente os dinossauros que tem suas peles bem detalhadas. Os ataques especiais não são muito espetaculares, mas são legais de se assistir. Há uma falha de luz durante as batalhas e as cores usadas nos calabouços têm pouca variedade. Mesmo que os gráficos sejam bem feitos, ainda não parece que usaram todo o potencial do Dreamcast. Os fãs de Panzer Dragon Saga ficarão felizes em saber que os diálogos são em japonês com uma legenda em Inglês, mesmo que não haja muito e as vozes apareçam mais nas cenas entre o game. Manter as vozes foi um belo toque. Como no primeiro jogo, há uma ênfase no posicionamento dos personagens durante as batalhas e muitos ataques de seus personagens só têm efeito quando estão posicionados no lugar certo. Os seus personagens também têm a habilidade de forçar os inimigos a irem para um lugar onde o ataque terá mais efeito, adicionando mais profundidade ao sistema de batalha. Ao invés de calabouço gerados aleatóriamente, Evolution 2 tem calabouços pré-determinados. Infelizmente os produtores não tomaram muita vantagem da liberdade do jogo, pois os poucos quebra-cabeças que tem, são bem fáceis e simples. E como resultado, as coisas ficam chatas quando você chega no oitavo andar de um calabouço e está fazendo as mesmas coisas que fez sete andares abaixo. O jogo é muito linear. Não há aventuras secundárias e tirando as cenas durante o jogo não há nada que quebre a monotonia de ir em uma dungeon, achar o item e trazer de volta.

Finalizar

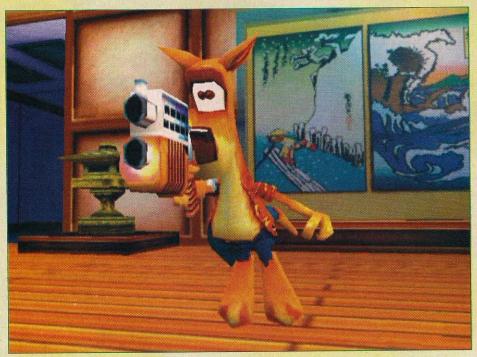
Manter o jogo simples, não significa mantê-lo chato. O novo Evolution tráz muitos refinamentos. Com seus gráficos melhorados, uma história mais madura e um sistema de batalhas mais complexo, o jogo provou ser melhor do que o original. E mesmo assim, Evolution 2 não é nada mais do que isso. Não há nada que use todo o potencial do DC ou traga algo de novo. Mas se o primeiro jogo o agradou, há chances de que este jogo o agrade ainda mais.

FUR FIGHTERS

ROOFUS O CACHORRO, BUNGALOW O CANGURU, JULIETTE A GATA, CHANG O PANDA, RICO O PINGUIM E TWEAK O DRAGÃO

O que estes nomes significam para você? Não, eles não são personagens de desenho animado. Eles também não são uma nova linha de Pokémon da Nintendo. Eles são personagens do mais novo jogo de tiro da Acclaim. Mostrando os gráficos estilo desenho animado de alta qualidade, Fur Fighters pode impressionar a você que pensa que o jogo é voltado apenas para as crianças. Jogadores mais velhos em busca de jogos desafiadores e com um bom senso de humor, podem encontrar algo aqui.

Em Fur Fighters, os jogadores controlam 6 animais adoráveis. A promessa do jogo é bem simples. Muitos anos atrás o malvado General Viggo invadia a cidade de Fur Fighter Village e foi derrotado na grande guerra. Todos estavam felizes e os Fur Fighters poderiam viver em paz com suas famílias. Isso é claro não aconteceu. O malvado General raptou os filhos dos Fur Fighters. Agora é o trabalho dos jogadores assumirem o papel dos Fur Fighters para enfrentar Viggo mais uma vez e trazer de volta suas crianças. E é claro que você deve estar pensando que esta história é infantil demais.

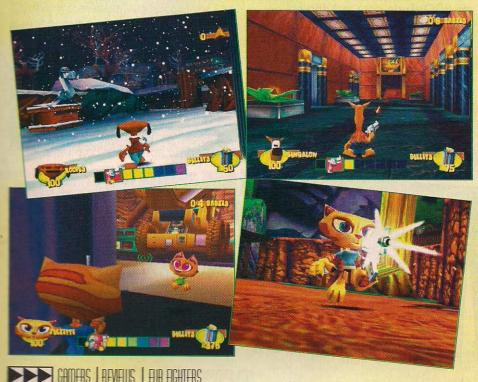
As vozes usadas no jogo são irritantes, mas antes de arrancar esta página fora, continue lendo. O jogo traz um desafio sólido que vale a pena dar uma olhada. O que faz do jogo desafiador é que os jogadores terão que usar todos os 6 personagens para acabar com Viggo. Como em Donkey Kong 64, Fur Fighter faz com que você use cada habilidade especial de cada personagem para passar de uma determinada situação. Por exemplo, Bungalow pode pular muito mais alto do que os outros, então use-o para chegar nas áreas mais altas. Rico é o único que pode nadar. E cada uma das 40 fases do jogo faz um bom uso de todos os Fur Fighters. Então, quando não souber como passar de uma parte, você pode simplesmente mudar de personagem com o seu teleporte para resolver o problema. Outro desafio do jogo é que cada personagem pode resgatar apenas o seu filho correspondente; por exemplo, Chang só pode resgatar os filhotes de Panda. Isso pode ser bem irritante quando tiver completado a maior parte da fase e descobre que deixou um bebê de outra espécie

para trás. O jogo vem com muitos quebra-cabeças desafiantes também. Alguns são apenas para você puxar uma alavanca e outro com eventos mais complexos para te deixar feliz.

Fur Fighters tem acesso para mais de 20 armas de destruição em massa. As armas variam de armas de mão e Shotguns até lançadores de foguetes e armas de plasma. E quando vemos um pequeno pingüim com um lançador de foguetes, ficamos pensando que tipo de reação a Acclaim quer com isso. E cada fase tem cerca de 10 inimigos diferentes para você fazer bom uso destas armas. Os inimigos são todos animais que variam de cachorros e crocodilos. Seria mais legal se os inimigos fossem mais agressivos, mas não se pode ter tudo. Ao invés de explodirem em mil pedaços, os inimigos apenas se tornam bolas de pelos que ficam flutuando.

Os gráficos

Visualmente o jogo se excede no DC. A engine gráfica é muito boa. Os efeitos de clima variam bastante e adicionam muito para o realismo. Do belo ambiente de Quack City até os efeitos coloridos dos próprios Fur Fighters, a Bizarre Creations conseguiu com sucesso recriar um desenho animado. A framerate tende cair bastante nos jogos de múltiplos jogadores, mas quando está jogando sozinho ela fica em 30fps.

Finalizando

Se estiver esperando uma experiência de Goldeneye ou Perfect Dark, não vai encontrar em Fur Fighters. O que vai encontrar é um jogo de tiro muito divertido que o prenderá por um tempo. Mesmo que o gráfico e o tema esteja voltado para as crianças, a jogabilidade é bem desafiadora. Fur Fighters irá te surpreender se der uma chance ao jogo.

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Eidos tentou competir com Shenmue, mas no fim, caiu sentada no chão

Jogos que o sugam para o seu universo não são novidade. Enquanto a escala e a complexidade estão em um nível cada vez maior, esta idéia já está entre nós há anos. Do Super Mario World, até a série Final Fantasy, todos estes jogos o levavam para um mundo diferente. E o fenômeno Shenmue está chegando aos EUA e os fãs não conseguem mais se aguentar de ansiedade. Então existe alguma chance melhor para a Eidos lançar o seu simulador de aventura, Omikron? Uma adaptação do jogo do PC com o mesmo nome, Omikrom é melhor descrito como um cruzamento de Messiah e Shenmue.

Um jogo bem eclético, Omikron tem mais sub jogos do que Army Men do 3DO. Tudo está incluído no jogo, desde luta, aventura, corrida até a velha simulação de namoro. Um título como este seria perfeito, certo? Ele tem seus problemas. Mas antes de começar a falar sobre os pontos fracos do jogo, devemos dizer que Omikron não é um jogo ruim. Facilmente acima da média no PC e uma experiência única para o DC, há poucos jogos que se igualam a este. Colocar quase todos os gêneros juntos e tentar fazê-los o melhor possível não é uma tarefa fácil. Tiramos o nosso chapéu para o time por ter feito isso. Também é valido mencionar uma trilha sonora, cortesia de David Bowie. Junto com seu amigo Reeves Gabrels, eles realmente fizeram muitas músicas legais para o jogo. O tema de abertura (Omikron - New Angels of Pomise) realmente merece uma atenção. Vamos esperar que mais produtores aprendam com este

exemplo da Eidos.

Os gráficos

Graficamente, as texturas estão melhores aqui do que no PC. É claro que o DC tem muita potência, então deve ter sido bem fácil para os programadores melhorar os gráficos para o DC.

O framerate no entanto, está um pouco lerdo e com muitos loading times. Na versão do computador, quase não havia loading times, mas no DC isso mudou drasticamente. Todas as vezes que há uma ação a mais no jogo, você pode perceber uma breve pausa no jogo deixando o jogador frustrado. Por que não colocar um load time grande no começo para explorar as áreas em tempo real depois? Outra coisa que deve ser notada no jogo é como a experiência é manuseada. Pegando emprestado o famoso sistema de experiência de RPGs, o seu personagem pode subir de nível baseado na prática e freqüência de luta. O problema? Não há um medidor para que você veja o seu progresso. Entrar em uma batalha e não saber se ganhou bastante

experiência com ela nos irritou um pouco e quase nos deu a impressão que se ganhava níveis de experiência aleatoriamente. E enquanto o esquema de direcional é bem intuitivo e divertido quando se está lutando, algumas outras áreas no campo de controle têm alguns probleminhas. Correr em linhas retas quando está na rua, virar o seu personagem para a direção correta quando quer conversar ou pegar algum item pode ser difícil. O modo de primeira pessoa é um pouco ruim e por que não tem um controle analógico? Se é um mundo 3D, onde estão os nossos controles 3D? Uma das características mais inovadoras é o sistema de reencarnação. O qual como Messiah permite que você mude de corpo e mudando assim suas habilidades. É muito legal este sistema e com certeza mais voltado para a trama do jogo do que Messiah.

Mas ainda temos algumas reclamações. No jogo há algumas coisas exageradas na tradução, como no começo, um personagem fala que está o contactando pelo "Dreamcast", sendo que na versão original era pelo computador.

Acredite ou não, mesmo com todas estas reclamações, Omikron traz uma diversão bem sólida. Não é do tipo do jogo que você vai jogar muitas vezes, mas a sua história intrigante vale a pena dar uma olhada. E as porções de luta do jogo são muito boas. Omikron: The Nomad Soul é uma mistura, com muitos aspectos bons e muitas partes que o deixam desapontado. Com uma seqüência já anunciada a caminho, talvez estes problemas sejam arrumados. Mas está é outra história. Este jogo você pode querer alugar antes de comprar.

E por fim...

Mesmo sabendo que este jogo é uma adaptação do PC, ela é muito legal. O visual futurista do jogo é bastante bom e como o jogo é um pouco parecido com Shenmue, ele realmente nos grudou na TV. Se eles tivessem gastado um pouco mais de tempo e polido um pouco mais, este teria sido um título obrigatório para todos os usuários de DC. Mas como tem algumas falhas, apenas os fãs de jogos de adventure devem pegar.

SILVER

Infogrames e Spiral House trazem seu melhor RPG para o Dreamcast

É irônico que o RPG mais vendido no Japão, venha para os EUA por um produtor não japonês. A Infogrames e a Spiral House lançaram recentemente o RPG/Ação Silver. Diferente do Evolution que é meigo e muito mais sólido do que o Time Stalkers da Sega, Silver tem muitos aspectos que vão nos prender na TV. Você assume o papel de David, um jovem cavaleiro que vive nas terras de Jarrah. Jarrah é composto por ilhas, muitas ligadas por pontes. Um feiticeiro corrupto chamado de Silver comanda toda a terra e um dia ele decide sequestrar todas as mulheres, incluindo a namorada de Davis, Jennifer. Como um herói, David, decide entrar em uma aventura para salvar a sua amada e acabar com Silver custe o que custar. Devemos dizer que esta aventura vai levá-lo para todos os lugares de Jarrah, das ilhas geladas, para o lugar dos quase mortos (um tipo de purgatório). Você vai encontrar muitos personagens, lojas de itens, descobrir novos caminhos e lutar por várias batalhas no estilo ação. E logo vai descobrir que Silver só pode ser morto com os oito Orbs que estão espalhados pela terra. Sim, este tema de orbs já foi muito usado, mas Silver vai fazer algo diferente. Você não vai encontrar os oito orbs procurando de calabouço para calabouço. Os orbs serão pegos de vários modos, com alguns personagens obtendo-os e você deve conversar com eles. Outros orbs irão requerer longas procuras.

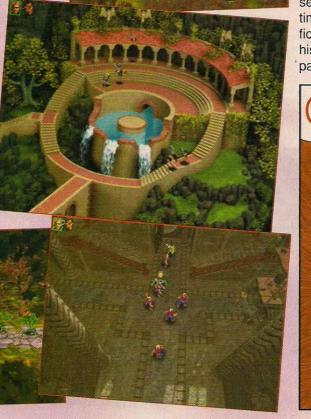
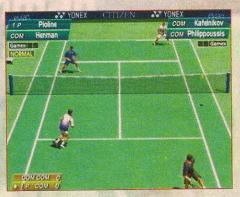
Certamente haverá muita variedade em suas aventuras e quando você combina isso com algumas aventuras secundárias, a sua aventura de 18 horas acaba sendo muito mais do que uma mera procura por orbs.

A história do jogo não é muito profunda o que é estranho, pois os CGs sugerem uma história muito apurada. Como o jogo conta a história também é fraco, pois o jogo não tem uma clima de cinema encontrado nos RPGs mais recentes, uma coisa ruim, pois muitas músicas poderiam ser feitas para situações com cara de cinema. E as seqüências da história não são muito bem explicadas, o que pode deixá-lo muitas vezes preso no jogo. Os personagens também são um pouco fracos, pois mesmo tendo uma atuação de voz muito boa e hilariante, o jogo não conta muito sobre a vida deles e quando você acaba com um vilão principal do jogo, ele morre sem nenhuma festa ou comemoração, o que foi desapontador.

A lá Final Fantasy

Deixando estas reclamações de lado, Silver tem uma aparência parecida com Final Fantasy VII. E os personagens poligonais com cenários pré desenhados estão muito bem feitos em Silver. Os cenários de fundo de Silver são em alta definição. É um pouco difícil encontrar passagens e saídas nos cenários e você vai se cansar um pouco disso depois de um tempo. Os personagens estão muito bem feitos e em alta resolução também, muito diferente dos personagens feios dos jogos de PS neste estilo. Sim, os personagens são um pouco quadrados, mas isto dá um efeito de desenho animado para o jogo, mas a animação deles é impressionante. O jogo não traz o DC aos seus limites e mesmo que sofra de slowdown quando há muitos personagens na tela, nós ainda ficamos maravilhados com todos os gráficos belos. O jogo não tenta ser um clone de Final Fantasy de jeito nenhum, mesmo tendo um visual parecido. Silver é uma experiência única devido ao seu sistema de batalhas. A versão do PC usou bastante o mouse, fazendo com que o seu personagem e seus amigos atacassem hordas de inimigos na tela. Para a versão do DC os produtores usam o controle, onde você vai mover apenas um personagem por vez, acabando com todas as criaturas em seu caminho. Se você escolher ter um grupo de 3 personagens, dois irão ser controlados pela AI do computador e vários comandos que ordenar. Não temos certeza como este sistema funcionou na versão do PC, mas não deu certo para o DC. Comandar seus amigos na batalha é muito difícil graças a Interface do PC. E quando você combina isso com a AI horrível, você vai se encontrar deixando seus aliados morrerem, ao invés de tentar mantê-los ao seu lado. Ainda bem que lutar sozinho é bem legal.

A jogabilidade

O controle sobre seu personagem é bom e mesmo que o sistema de combo do jogo seja difícil, você vai ter muita diversão em acabar com seus inimigos com os ataques normais. Bloquear também é muito necessário aqui, assim como a magia, adoramos ver algumas magias do jogo. A única coisa que fica no caminho é que a visão de seu personagem é um pouco limitada. Mas isso não atrapalha muito. Então o que temos com Silver é um RPG divertido, que se tivesse sido adaptado do PC um pouco melhor, seria um ótimo jogo. Nós no divertimos muito com o jogo e realmente ficamos um pouco intrigado com a história. Recomendamos este jogo para os fãs de RPG.

VIRTUA TENNIS

O melhor game de tênis de todos os tempos

Os jogos de arcade da Sega são muito parecidos com tênis: simples no começo, mas com o tempo vai ficando mais profundo. A divisão de arcade da Sega tem sido a melhor produtora de jogos de tênis e desta vez está trazendo o esporte para o Dreamcast. A mais nova conversão NAOMI, para o Dreamcast da Sega se excede em tudo, desde visuais belos, uma jogabilidade boa e uma grande longevidade. Os jogadores casuais assim como os fanáticos pelo esporte vão ficar grudados no jogo graças a seu belo visual. Tudo está no jogo, desde os profissionais do tênis até os garotos que ficam pegando as bolas, este jogo tem uma grande quantidade de detalhes. Os jogadores parecem vivos, graças a grande quantidade de polígonos e a animação com muito fluído. O jogo roda em 60fps e parece que eles tiveram uma atenção especial para cada movimento do jogador. Estes belos gráficos são o suficiente para qualquer pessoa se sentir atraída e dar uma jogada no jogo e logo que isso acontecer, ela não vai mais conseguir parar.

A jogabilidade

E este sucesso de manter um jogador grudado está na filosofia de arcade da Sega, a qual é manter as coisas simples: quanto menos botões o jogador usar, melhor. E esta filosofia é aplicada em Virtua Tennis, o jogo poderia ser jogado em um controle de NES. Apenas dois botões são usados, um para mandar a bola alta e outro normal. O resto dos mecanismos é feito com a combinação de botões ou o direcional. Este esquema de controle simples, faz com que o jogo seja bem fácil de se jogar e tudo o que precisa é ligar o video game e começar a jogar. Mas logo que for mais adiante no jogo, um conceito mais complexo começa a se revelar. Estes conceitos são, mirar onde quer que a bola vá

com o controle, ou quanto bater forte na bola; a força da rebatida é calculada devido ao tempo que deixou o botão pressionado. Se você estiver em uma boa posição poderá rebater a bola muito forte. Mas por outro lado, se estiver em uma posição ruim, uma rebatida forte seria uma péssima idéia, a não ser que queira cair de cara no chão. Logo que aprender todos os macetes do sistema de controle, vai começar a fazer estratégias para acabar com o seu oponente; vai começar a mandar a bola em vários lugares da quadra para que o oponente fique correndo e você parado. O jogo fica realmente quente quando dois jogadores experientes se confrontam, pois eles irão fazer jogadas inesperadas para manter o adversário correndo. É claro que você não vai aprender estas técnicas sozinho... O jogo tem um modo Arcade e Exhibition que testa suas habilidades e o modo principal irá até treiná-lo. Este modo foi adicionado exclusivamente para a versão caseira do jogo, nela os jogadores escolhem um de 8 profissionais e joga por uma temporada completa. Nesta temporada, a meta é melhorar suas habilidades, melhorar suas estatísticas e subir no Ranking.

Habilidades e experiência é construida nos estágios de treinamento, eventos únicos onde deve fazer tarefas determinadas com um tempo limitado. Um destes treinamentos pede para você rebater com bolas fortes e acertar alvos na quadra, enquanto outro é como um tênis/boliche onde você deve derrubar uns pinos com a bola de tênis.

Para subir no Ranking você deve usar estas habilidades que aprendeu contra os oponentes de dificuldade variada. Alguns destes torneios é em dupla, o que significa que vai ter que jogar alguns jogos com o computador; para fazer isso você deve apenas ir no Tennis Shop e contratar um parceiro, é claro que lá também vende muitos acessórios, como bebidas para recuperar a sua resistência e coisas do gênero. Mas todos estes modos iluminam uma das maiores mancadas do jogo: a seleção de personagens. Os 8 jogadores que começa são bons: são jogadores reais que são bem conhecidos no esporte. Infelizmente estes são os únicos jogadores reais do jogo, pois os que você compra na venda são apenas fictícios, são chatos e comuns. Isso o deixa com apenas 8 caras para escolher, eles foram bem reproduzidos, mas faltou mais opções. E outra coisa que a seleção de personagens deu mancada foi que não há mulheres para escolher. As irmãs Williams, Martina Hingis, Monica Seles e muitas outras jogadoras que são até mais legais do que os homens, mas mais uma vez Virtua Tennis é apenas para os homens.

Finalizando

Deixando a seleção de personagens de lado (sempre há uma seqüência), Virtua Tennis é tudo o que você espera para um jogo de tênis... A divisão de arcade da Sega provou mais uma vez que é a melhor e provou que os jogos de arcades podem continuar legais dentro de casa. Virtua Tennis vai entreter todos que derem uma olhada.

TVDJ

O GAME NÃO É TÃO LEGAL COMO O TÍTULO SUGERE

Olhe aqui na mesa da redação, o nosso Pokémon 64 exclusivo, as maracas de Samba de Amigo, todas as coisas chegam a nossa redação. Então quando ouvimos falar da jogabilidade diferente do novo jogo da Sony, TVDJ, ficamos curiosos... Sim, estamos falando da Sony, o mesmo pessoal que fez Parappa the Rapper, Vib Ribbon e uhhh Fantavision. Então o que a Sony não tem é uma coleção de títulos nota 10, TVDJ vai ser diferente... pelo menos era o que pensávamos até colocar o CD no PS2 esses dias.

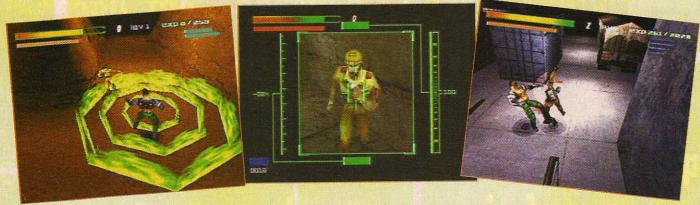
E enquanto seus belos gráficos ganharam alguns pontos de alguns aqui da redação, a sua pobre execução e a mancada na longevidade fizeram de TVDJ um dos piores títulos de PS2 até agora. O que faz de TVDJ tão ruim a ponto de afundar junto com outros títulos horríveis de PS2 como Sky Surfer? Bom, o que mata o jogo é que ele tem apenas cinco minutos, TVDJ falha bastante no departamento de jogabilidade. Ao invés de permitir que você faça o seu próprio vídeo (como o Make Your Own Music Video da Sega), TVDJ faz com que os jogadores usem 4 botões para editar seus super filmes. É aí que o jogo fica ruim. A idéia de usar quatro botões para mudar os ângulos de câmera poderia funcionar legal, mas a Sony estragou tudo. Ao invés de ressaltar os visuais como o centro do jogo, TVDJ depende de uma barra de música, então quando a seqüência de vídeo roda no canto direito da tela, o jogador deve preencher 8 seções com vários comandos. Parece confuso? Bem, é sim e enquanto você tenta descobrir onde os botões se encaixam nos espaços, não há tempo de ver o vídeo. Por cinco minutos, você vai fazer combinações de botões. E o que poderia ser a volta dos jogos de edição de filmes acaba se tornando mais um jogo sem sentido. Nem pense em tocar neste jogo, você vai nos agradecer.

MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES

JAX TENTA ROUBAR A CENA EM SUA AVENTURA CONTRA KANO

Aqui vai uma nota diretamente do manual do jogo: "Uma das histórias mais recentes no universo de Mortal Kombat é a relação entre Jax e Kano... Há uma história para ser contada aqui e novos elementos de jogabilidade." Não gostamos de arruinar uma história até ver o final dela, mas na verdade pensamos: Kano não gosta de Jax e Jax não gosta de Kano e eles vão se encontrar. Fim. Infelizmente a Midway desperdiçou muitos anos de produção (o jogo estava previsto para o N64 quando o console era economicamente viável) e sem mencionar a paciência dos seus melhores programadores (alguns que estavam no grupo do primeiro MK deixaram a companhia) e mais uma vez o nome de Mortal Kombat foi para a lama. Não há história aqui, nada para ser jogado e nem surpresas. E afinal, era Kano e Sonya que eram rivais no começo e só no terceiro MK que Jax ganhou braços de aço. Mas os produtores se preocuparam apenas em produzir algo legal e colocaram um cara com braços de aço que bate nos vilões até eles explodirem em sangue.

A JOGABILIDADE

A Midway prometeu que havia uma história para ser contada e havia novos elementos de jogabilidade. A nova jogabilidade significa os mesmos chutes e socos que você vê nos jogos deste tipo, combinado com o manuseio estranho de armas e explosivos contra inimigos baratos. Que revelação! O que acaba com o jogo não são suas falhas e sim no que ele quase se dá bem. A Midway tentou fazer um Metal Gear Kombat com este jogo, um game de espionagem livre onde você deve bater nos inimigos sem ser percebido. E o que assusta é que eles quase conseguiram isso. QUASE. Com uma jogabilidade e sistema de luta, eles tinham algo muito mais divertido do que Fighting Force. É verdade, os combos estão bem legais e você apenas precisa ficar apertando os botões e o sistema funciona muito bem neste jogo. Mas o problema é que quando há lutas de 2-1 o outro inimigo vai ficar apenas esperando com que você acabe com seu amigo para depois atacar. Mas logo que o jogo começa a tentar se igualar a Metal Gear, a jogabilidade falha. Para começar você não pode pular. Você pode escalar algumas coisas, mas apenas se estiver no ponto certo, mas você não pode pular como em qualquer outro jogo de MK e ficar preso no chão fica chato quando está explorando e quando está lutando. Mas logo você descobre por que não dá para pular. O ambiente é vazio como uma tumba. As fases abertas são muito melhores do que as fases em construções, mas as fases vazias dão a sensação de que eles fizeram para não parecer real e apenas colocaram os objetos nas fases sem planejar nada. A maioria dos corredores levam a um beco sem saída e não a power-ups, não explora o game totalmente. A Midway também ignorou alguns pontos que fariam a jogabilidade mais divertida.

O jogo usa o controle analógico do Dual Shock, mas não tem controle analógico, não há como ficar sem ser percebido no jogo e os inimigos sempre sabem que está vindo. Infelizmente não há como você chegar por trás do inimigo e quebrar o seu pescoço, ou então parar um pouco para descansar. E o sistema de combos é bem fraco, você não ganha experiência extra (a experiência é dada quando vai matando os inimigos). Os combos apenas enchem o seu medidor de especial. Então a única razão de fazer um combo é para não fazê-lo da próxima vez. Que divertido... Mas mesmo assim, o jogo ainda é muito bom. Nós realmente gostamos de jogar até encontrar um inimigo com armas. De repente o jogo se tornou impossível. Pois os inimigos com armas sempre sabem que você está chegando e sempre descarregam a sua metralhadora no pobre Jax, enquanto você está tentando saber de onde o inimigo está atirando, pois a câmera impede a sua visão. E mesmo se estiver com uma arma é difícil encontrá-los, pois a câmera entra mais uma vez no caminho e se estiver sem armas, boa sorte. É apenas impossível jogar quando há alguém com arma na tela.

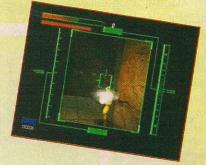
OS GRÁFICOS

Este jogo é uma mistura graficamente. Os efeitos de luz são bons, há até alguns detalhes pelas fases que nos animou, como no banheiro das mulheres onde há uma tomando banho e etc. Por outro lado alguns efeitos são muito ruins. As seqüências em FMV são muito ruins e mal feitas a ponto de você querer desligar o video game. E quando Jax grita "I'll get you Kano!" você percebe que as verbas para a atuação de voz era mínimas. E então chega o problema da câmera, já dissemos o quanto é frustrante ser atacado e nem saber em qual direção. De fato, a câmera geralmente faz um bom trabalho em mostrar corredores em bons ângulos ou ângulos por cima de um ambiente. Mas a câmera dá muito zoom em batalhas com armas, deixando a briga um pouco difícil. A verdadeira morte deste jogo é a engine gráfica afetar a jogabilidade. Se você lembrar do jogo da Nintendo para o SNES, o NHL Stanley Cup, você vai encontrar a mesma frustração que tínhamos com o disco de hockey, em uma tacada direta para o gol livre, mas de repente sabíamos do caminho porque o ângulo de câmera afetou a jogabilidade. A mesma coisa acontece aqui. De repente o inimigo desaparece por causa da câmera, mas logo eles podem persegui-lo enquanto ainda os procura. Mas logo eles já estão mirando uma bazuca em você enquanto ainda está perdido na situação. Se quiser impressionar seus amigos, pode dar um último zoom para ver a sua morte bem de perto.

O SOM

É bom saber que as velhas vozes de MK ainda estão aqui em algum lugar, mas o resto da trilha sonora foi enterrada. A voz de Kano tem alguma exuberância, do modo que Gabe Logan de Syphon Filter. Contrate alguns talentos Midway, talvez vocês consigam algumas vozes boas algum dia.

FINALIZANDO

O que acaba com esse MK barato é a história. O que deveria ser uma história reveladora por trás de Jax, Kano e Sonya (a qual nem aparece direito no jogo) se torna nada mais do que um jogo banal de ação. Sem alarmes e sem surpresas. Não há nem cenas de CG onde você encontra chefes e acaba com eles. Com gráficos sem inspiração, um áudio sem coração, temos um jogo com uma jogabilidade um pouco abaixo da média que não prende nenhum jogador. Depois de uma batalha terrível com uma chefe nem sabemos de onde ela veio, ou por que queria o Jax morto. Nunca saberemos seus motivos, agora ela está morta e fria. Jax fica orgulhoso para acabar com seus vilões genéricos. Nos sentimos indiferentes e ficamos pensando se estávamos lutando do lado certo. Como nós gostaríamos de ser o Kano, lutando como sempre, com os bonzinhos opressores.

THREADS OF FATE

A VERSÃO AMERICANA DE DEW PRISM DA SQUARE

Se você ainda não reparou, a Square Soft está fazendo muitos RPGs, Saga Frontier II, Legend of Mana, Chocobo Dungeon II, Vagrant Story e muitos outros.

Threads of Fate conhecido formalmente como Dew Prism, é um jogo de RPG que permite que os jogadores controlem o destino de dois personagens, Rue e Mint. As aventuras deles são completamente diferentes, Rue quer vingar a sua irmã desaparecida, Claire... e Mint está tentando reaver o seu trono, ambos têm uma meta parecida: encontrar a Relic. Se um encontrar a Relic, tudo voltará ao normal.

Como a jogabilidade funciona, você pergunta? Bem, antes de entrarmos no mecanismo do jogo, vamos focalizar nos gráficos do jogo? Se ainda não percebeu, Threads of Fate não tem um visual único. Pense em Brave Fencer Musashi se encontra com Alundra II. Mas isso não significa que o jogo pareça ruim. Os ambientes poligonais de Threads of Fate, mesmo simples e bonitinhos, belos e coloridos. Se você gostou dos gráficos de jogos como Alundra e Wild Arms 2 vai adorar este jogo. E a câmera funciona muito bem.

Agora vamos falar da engine de luta do jogo. Não há nada único para dividir com vocês: você apenas luta com seus oponentes. O que é legal é que alguns monstros deixam itens para você e outros lhe dão um Monster Coins. Quando pegar a moeda deste monstro, você pode assumir a sua forma e habilidade: depende apenas de quem escolher. Isso não ajuda apenas a lutar com outras criaturas, mas ajuda também a resolver quebra-cabeças. Para ser honesto, os gráficos e jogabilidades são muito infantis para o nosso gosto; depois de jogar games como Legend of Dragoon e Vagrant Story, jogar um game como este faz da experiência um pouco menos aproveitável. Agora, a música do jogo é maravilhosa: desde a música orquestrada da floresta até as músicas sombrias das cavernas, se adaptam perfeitamente com o ambiente.

FINALIZANDO

Este jogo pode ser um pouco infantil, mas isso não interfere. Se você está esperando uma aventura profunda com uma história intrigante e muitas cenas em CG, você não vai gostar muito deste jogo. Por outro lado, recomendamos este jogo para aqueles que não estão muito acostumados com RPGs.

ALMANAQUE

PRÓ DICAS

Cód.: ALM-PD 01
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 02
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 03
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 04
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 05
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 06
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 07
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 08
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 09
Cada R$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ALMANAQUE GAMERS PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: ALM-PD 01 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 02 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 03 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 04 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 05 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 06 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 07 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 08 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 09 - Cada R$ 4,90 ( )

Nome: ____________________

Endereço: ____________________

Cidade: ____________ Estado: ____ Cep: ________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA - Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

X-MEN: MUTANT ACADEMY

UM GRANDE SUCESSO DOS CINEMAS DIRETO PARA SUA CASA!

Quando vimos o primeiro trailer do filme do X-Men, não pensávamos que ele seria legal: então assistimos o filme e ficamos surpresos de quanto ele é bom. Ao contrário, esperávamos que X-Men: Mutant Academy iria ser um bom jogo de luta, a versão recente que vimos na E3 do ano passado prometia. Infelizmente o bom jogo de luta acaba se tornando um jogo mediano se não fosse pelas características extras que o título tem. O jogo é vagamente baseado no filme e quem assistiu o filme irá ver algumas mudanças de uniformes no game.

Em Mutant Academy temos Phoenix ao invés de Jean Grey e o Beast também aparece. Os jogadores recebem uma seleção inicial de 6 personagens: 4 vilões podem ser habilitados resultando em 10 personagens. Sim, é um número bem baixo para um jogo de luta, houveram outros X-Men que apareceram no filme. É difícil para dizer algo sobre os mecanismos do jogo, pois não é nem ruim e nem bom: os jogadores apenas escolhem um personagem e entram em um jogo de luta 2D. Obviamente cada personagem tem seu próprio movimento especial e super especial.

Em Mutant Academy, como em outro jogo de luta, os Super Atacks são carregados quando vai dando golpes, mas neste jogo você tem três medidores de especiais: Super, Stringed e X-Treme. Nós ainda temos que descobrir como aumentá-los, mas parece que eles são carregados aleatoriamente. Em adição se quiser fazer um Super Attack e o medidor não estiver completo, você pode transferir a energia de um medidor para o outro. Infelizmente esta idéia legal não foi bem executada, transportar a energia de um medidor para o outro é ruim enquanto o seu inimigo está atacando e mesmo quando está completa, você deve

apertar repetidamente o botão X (que também é o botão do chute curto) antes de soltar o Super Attack. Então se você for executar o X-Treme Super Attack, vai ter que dar muitos chutes curtos antes de soltar o ataque. É claro que nenhum destes ataques importa, é fácil derrotar o oponente sem mesmo olhar para a tela. A AI é ridiculamente fácil no Normal e quando você muda para o Expert, a AI fica ainda mais ridícula. E enquanto jogávamos, não pudemos deixar de perceber algumas coisas que pareciam inacabadas. Por exemplo, você pensa que quando joga o seu personagem no ar, pode pular atrás dele e ligar muitos outros golpes (a lá Marvel vs. Capcom), mas o máximo que pode fazer é dar mais um golpe. E então há o sistema de ataque e contra-ataque no jogo, você simplesmente pode contra-atacar o dia todo, não há penalidade para estes ataques. E finalmente há os lutadores de longa distância, como o Cyclops, Gambit e Mystique (que está com um Rifle), logo que aprender a técnica da tartaruga vai vencê-los sem problemas.

E o que aconteceu com a música? Não, a jogabilidade do jogo não é muito boa, mas seus visuais são bem bonitos... traz alguns cenários bem feitos, mas a maioria deles traz lugares históricos da Marvel. O modelo dos personagens estão bem feitos e com muitos efeitos. A animação de alguns personagens é ruim, algumas parecem lentas. Mas na maior parte os gráficos são melhores do que a maioria dos jogos de PS. Como dissemos há uma grande quantidade de extras no jogo, nós não estamos falando de Versus e Survival ou o modo Academy, como uma adição o modo Cerebro traz muitas cenas de CG do jogo, a história dos X-Men, trabalho de arte e até um trailer completo do X-Men o filme. É claro que tudo isso deve ser habilitado enquanto joga o game, mas é muito legal ver tanta coisa em um jogo... Não há duvida de que os fãs de X-Men irão gostar deste jogo e os novatos em jogos de luta também. Mas se você é como nós que estamos mais avançados nos jogos de luta, deve deixar este jogo de lado e procurar algo com mais conteúdo.

PLAYSTATION

X-MEN: MUTANT ACADEMY

ACTIVISION / PARADOX - CD

LUTA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.3	INOVAÇÃO	3.7
SOM	3.5	DIVERSÃO	4.5
CONTROLE	4.2		

4.0

PRÓS
Modelos tridimensionais e sombras simples mantêm o framerate alto. Há algumas vozes boas. A jogabilidade a lá Street Fighter

CONTRAS
As músicas enjoativas

プレイステーション

TRANSFORMERS: BEAST WARS TRANSMETALS

É DIFÍCIL VOCÊ ENCONTRAR ALGO DE BOM NESTE JOGO

Nós raramente começamos uma review dizendo o quão bom/ruim é um jogo. Também é difícil dizer que o jogo é "Pior do que o Sadam Hussein" Mas desta vez eu vou logo dizendo que Transformers: Beast Wars Transmetals é horrível e acredite em nós, já perdemos a conta de quantas vezes jogamos o game para encontrar algo de bom nele.

O jogo parece muito com BoomBots: os jogadores escolhem entre 4 Maximals ou 4 Predacons e entram em uma arena com uma visão por cima da cabeça. Cada robô tem dois tipos de projéteis, um ataque de corrida e a habilidade de se transformar em animal e cada personagem também tem um ataque especial tanto na forma de robô quanto na de animal e só fica disponível quando o ícone dos Predacons ou Maximals aparece na tela. A interação com objetos no campo é limitada, mas ao mesmo tempo, você deve ficar atento a objetos perigosos. Parece divertido, mas mais uma vez afirmamos que este jogo foi feito às pressas apenas para arrancar dinheiro dos fãs da série, a jogabilidade é muito ruim. E sem questionar, a terrível detecção de colisão e controle ruim é apenas o começo. O problema mais irritante é a AI que executa tantos golpes que fica impossível de se esquivar. A resposta? É ficar parado, você deve apenas bloquear todos estes golpes, inclusive super especiais. Logo que descobrimos isso o jogo ficou muito fácil de se vencer. E nós também não conseguíamos saber quando podia usar um super ataque. Mais uma vez, você pode usar um super ataque quando um ícone dos Maximals ou Predacons aparecem na tela, mas não sabemos como fazer para que eles apareçam.

OS GRÁFICOS

Os visuais não ajudam as coisas. Devemos admitir que os detalhes dos personagens são muito legais, se estiver a 20 pés da TV. Mas quando chega perto, você percebe a pixelização quando o jogo dá um zoom. Os cenários de fundo são chatos e as animações variam de lerdas para não existentes. E finalmente o modo TV onde você pode ver as lutas do computador de outra perspectiva não é apenas desnecessário, mas mostra ainda mais o quanto jogo é mal feito. E para conseguir tirar ainda mais dinheiro dos fãs, o jogo tráz um modo com todos os bonecos da linha Beast Wars que podem ser comprados. Honestamente ficamos surpresos com o produtor por não ter colocado um número de telefone ou website para a compra dos produtos. Não ligamos para jogos que querem arrancar dinheiro, no entanto que sejam bons. Metal Gear Solid: VR Mission era um jogo para arrancar dinheiro, mas era muito divertido. E de algum modo, achamos difícil de acreditar que mesmo os mais fanáticos pela série gostem deste jogo. Este jogo é voltado para crianças bem jovens. Mas estas crianças não devem gastar nenhum tempo com este jogo e pegar Blood Roar 2 se querem um jogo de luta.

PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: PD 10
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 11
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 12
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 13
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 14
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 15
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 16
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 17
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 18
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 19
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 20
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 21
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 22
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 23
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 24
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 10 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 11 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 12 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 21 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 23 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 24 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: ______________ Estado: _____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

STARCRAFT 64

UM DOS MAIORES GAMES DE SUCESSO DO PC ACABA DE ATERRISAR NO NINTENDO 64

Qual será a melhor maneira de avaliar este título em sua versão caseira? O dilema é que os jogos em rede eram o coração do Star Craft e eles foram tirados do Nintendo 64. Se estivessemos falando do Dreamcast ou PS2 aqui, ambos consoles estão abrindo as portas para jogos online, com certeza estaríamos mais excitados. Mas a verdade é que toda a ação do jogo vai ocorrer a sua frente, diretamente na TV e com o seu amigo jogando ao seu lado. Enquanto a ausência do jogo em rede seja um fato dramático para SC64, a Mass Media fez um tremendo trabalho para que este jogo fique o mais próximo da versão original. SC64 combina as histórias e elementos de StarCraft e Brood Wars do PC. Três raças, Zerg, Terran e Protoss estão em uma batalha sem fim em vários planetas. A história profunda e intrigante também pode ser encontrada na versão do N64. Enquanto a história das 3 raças seja parecida, quando você estiver no campo de batalhas com um contato bem de perto você vai ver as diferenças das raças. Esta diferença foi o que causou o sucesso do jogo em 1998, a diferença entre as raças não era que uma podia usar a arma X e a outra a arma Y e sim a diferença de cultura, prédios e estilo de combate. Os Terrans se adaptam a qualquer condição que encontrarem. Eles têm os melhores soldados de solo e é a raça mais

equilibrada em ataque e defesa. Os Zerg são um pouco mais selvagens e não têm muita tecnologia. Os Protoss tem umas das unidades mais cara da guerra e eles conseguem fazer ataques bem precisos.

A Jogabilidade

A balança entre as 3 raças do jogo é o que o coloca a parte dos outros games de estratégia do PC ou de console. Isso é evidente até mesmo no jogo de um jogador. O seu sucesso depende de como usar as unidades e não de quantas criar. Por outro lado, melhorar as unidades é um ponto-chave para a vitória. A beleza do jogo é que você deve focalizar uma coisa e ter sucesso. Em uma guerra você tem que ter dinheiro e recursos naturais para manter o seu exército o mais avançado tecnologicamente possível, defender suas infra-estruturas e incapacitar o seu oponente. No modo de um jogador, você vai receber 6 caminhos. Você vai receber 10 missões por raça do StarCraft original adicionando as missões de cada raça do Brood Wars. E também há algumas fases de treinamento para melhorar os novatos. E quando terminar este jogo vai saber toda a

história do universo de StarCraft. E além do mais, se ficar entediado com o jogo, há ainda missões únicas que você pode jogar com até 4 inimigos controlados pelo computador. Você pode até fazer o seu próprio mapa ou usar um dos 27 já feitos. Os tipos de missões variam do simples "acabe com todos" até "destruir um determinado inimigo". Nem é preciso dizer que você vai gostar mais de umas missões do que de outras. Muitas das missões inicias envolvem você com o trabalho de organizar a sua sociedade antes da guerra. Você vai ter que formar a sua tropa, de vez em quando vêm algum personagem importante e em muitas vezes você pega estes personagens pelo caminho e depois vai ter que ir do ponto A para o ponto B. O problema é que no meio do caminho há muitos inimigos. Estes tipos de missões são apenas para ensiná-lo a mexer com seus soldados e ter uma noção melhor do jogo. E quando terminar estes treinamentos estará pronto para a guerra.

O modo multiplayer

O modo de um jogador é legal para aqueles que ainda não viram a versão do PC. No entanto o modo de dois jogadores requer um pouco de explicação. Você pode jogar contra o seu amigo, mas ambos devem ter muito conhecimento do jogo graças a tela dividida ao meio. Em StarCraft 64 você não deve se preparar para nada, pois você vai poder ver tudo o que seu amigo está fazendo. Enquanto isso não atrapalha muito, você perde aquela ansiedade de saber o que o outro lado está fazendo. Mas quando você joga com o computador você tem esta ansiedade do mesmo modo. Como a tela dividida ao meio acaba com o sentimento de segredo, você encontra um desafio diferente quando está jogando com um amigo. Se torna o jogo de quem é o melhor. Quando você vê o seu amigo preparando um ataque, você deve pensar um modo de contra-atacar. No modo de um jogador os Protoss e os Terrans têm como ver a base do inimigo, mas isso requer algum tempo e é arriscado. Mas quando está jogando com um amigo sobram apenas os elementos de risco e coragem, pois a surpresa não influi mais. O modo cooperative é outra história. Você e um amigo ainda terão que usar a tela dividida, mas ambos controlam o mesmo exército. O problema óbvio é que os dois podem acabar dando ordens diferentes para a mesma unidade. Então a comunicação entre vocês é importante. O modo cooperative é diferente, você ainda tem a tela dividida, mas cada jogador controla o seu exército. Você escolhe apenas o número de inimigos que quer jogar e fica a critério do jogadores se vai aliar-se ou não.

O Controle

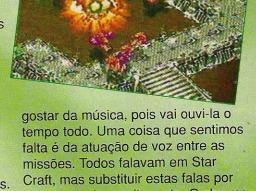
A Mass Media fez um ótimo trabalho em adaptar as teclas complicadas da versão do PC para o controle do N64. Enquanto está

limitado em muitos meios, você ainda pode colocar botões chaves para ter acesso mais fácil aos menus. No entanto há algumas mudanças de botões que se fossem aplicadas na versão do PC seria injusto. Apertando o Z e o R ao mesmo tempo, você abre o menu principal. Deste menu você pode acessar qualquer construção. E quando você entra neste menu você encontra a opção Ground Upgrades, onde você pode ver qual unidade pode dar um upgrade. Isso salva muito tempo no calor da batalha. Este menu facilita muito a vida dos jogadores e foi uma ótima idéia da Mass Media. E também há muitos atalhos que a Mass Media fez para que os jogadores pegassem o jogo e começassem a jogar rapidamente. Quando você começa a construir unidades como Drones, SCVs e Probes elas começam a recolher recursos sem que você mande. Isso seria uma dádiva na versão do PC. Tirando as limitações, o esquema é bem útil e até faz de algum modo o SC64 uma experiência nova. Uma reclamação no entanto. Escolher uma unidade com o controle analógico pode testar a sua paciência.

Os Gráficos

Aqui é a segunda área onde o jogo perde para a versão original do PC. As unidades do solo, algumas construções, há tanto efeito de blurr (borrão) que pode dificultar a visão dos novatos. Alguns de nossos veteranos tiveram dificuldades em distinguir os Red Marines dos Red Firebats. Não reconhecer as unidades pode ser um erro crítico e afeta um pouco a diversão. Mesmo o jogo não estando em 3D há muito slowdown. Considerando que SC é o tipo de jogo que você tem coisas se movendo em todos os lados, isso realmente pode ficar no seu caminho. Não é tão ruim a ponto de você perder os eventos do jogo, mas certamente é irritante. As animações lentas, o efeito de borrão e as seqüências rudes de FMV irão apenas desapontar os fãs da versão do PC. SC não era amado pelo seus gráficos, mas a versão do N64 está muito inferior a do PC. Nós sabíamos que os gráficos não se comparariam com a versão do PC, mas considerando que o jogo é de 2 anos atrás, ficamos realmente desapontados.

O Som

Com os gráficos tão ruins, ficamos surpresos o quanto o som é bom. O N64 não é conhecido por suas habilidades com o som e a personalidade de SC é feita com os gritos, grunhidos e barulhos de batalha das criaturas e seus veículos. Toda vez que seleciona algo, faz um barulho. Os Zerg soltam uns rugidos estranhos enquanto os Terrans e os Protoss falam algumas palavras, ainda bem que os efeitos sonoros não foram muito prejudicados. A música é um pouco limitada. As músicas do PC fizeram um bom trabalho em mantê-lo na atmosfera do jogo. Mas em SC64 é melhor gostar da música, pois vai ouvi-la o tempo todo. Uma coisa que sentimos falta é da atuação de voz entre as missões. Todos falavam em Star Craft, mas substituir estas falas por textos não deu muito certo. O charme dos sotaques diferente dos Terrans está perdido agora vai ter que ler apenas.

Finalizando

Somos daqueles que levam SC perto do coração então estávamos apreensivos com a versão do N64. Não havia como eles fazerem a versão do N64 idêntica a do PC. Bem eles não fizeram isso. No entanto isso não significa que SC64 é ruim. Facilmente passou Command & Conquer como o melhor jogo de estratégia para o N64. O jogo parece uma versão inferior a do PC, até mesmo com o Expansion Pak. A boa notícia é que a alma de Star Craft permaneceu intacta. Bem acabado e belo o jogo não é. No entanto se esquecer os visuais, vai logo esquecer o resto. Alugue este jogo e vai saber se ele é para você ou não.

GAMERS ESPECIAL

AS MELHORES ESTRATÉGIAS!

Cód.: GE 25
R$ 2,90

Cód.: GE 26
R$ 2,90

Cód.: GE 27
R$ 2,90

Cód.: GE 28
R$ 3,40

Cód.: GE 29
R$ 3,40

Cód.: GE 30
R$ 3,50

Cód.: GE 31
R$ 3,50

Cód.: GE 33
R$ 3,50

Cód.: GE 34
R$ 3,50

Cód.: GE 35
R$ 3,50

Cód.: GE 36
R$ 3,50

Cód.: GE 37
R$ 3,50

Shark Action

OS MELHORES CÓDIGOS DE GAME SHARK!

Cód.: GE 32
R$ 3,50

Cód.: GFSA 01
R$ 3,50

Cód.: GFSA 02
R$ 3,50

Cód.: GFSA 03
R$ 3,50

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GE 25 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 33 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 26 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 34 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 27 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 35 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 28 - R$ 3,40	( )	Cód.: GE 36 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 29 - R$ 3,40	( )	Cód.: GE 37 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 30 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 01 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 31 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 02 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 32 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 03 - R$ 3,50	( )

Nome:______________________________

Endereço:___________________________

Cidade:______________ Estado:_____ CEP:__________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16381, CEP 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista, basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

ARMY MEN: AIR COMBAT

SEGURAMENTE, AGORA NÓS TEMOS OS HOMENS DO EXÉRCITO EM HELICÓPTEROS DE BRINQUEDO, MAS COMO ELES VOAM?

Mais um game da série Army Men da 3DO vai a uma nova fronteira com Army Men: Air Combat. Estes pequenos soldados de plástico têm brinquedos maiores e que voam desta vez. Jogos de helicóptero podem não ser o gênero mais original, mas os fãs do N64 estão insatisfeitos com o Nuclear Strike da THQ e este jogo chegou na hora certa.

A JOGABILIDADE

Se estes pequenos bonecos de plástico resolvem vir para o nosso mundo e causar uma grande destruição, eles pelo menos tem que vir com muitas armas. No Air Combat você vai ter acesso a uma grande variedade de mísseis; mísseis teleguiados e outras armas boas para atacar na terra e no ar. Afinal este game é sobre destruição em massa e eles não poderiam ter armas leves. Há algumas áreas onde você deve ter um pouco de mira e precaução, mas na maioria das vezes você deve simplesmente soltar uma bomba para acabar com um grupo de inimigos. O ataque favorito são os pára-quedistas Kamikazes que você pode mandar contra as forças que estiverem no chão. Você lança um sinalizador e vê os homenzinhos caindo de pára-quedas com M-80 grudado em seus corpos. E logo que eles avistarem o alvo eles irão correndo para a explosão, isso é que é brinquedo leal.

Air Combat usa o guincho que Nuclear Strike usou, mas de um modo melhorado. Guinchar armas power-ups e objetos chave de uma missão está muito mais legal. E helicópteros diferentes têm uma velocidade diferente de soltar e pegar de novo o guincho. Os primeiros estágios do modo de um jogador são bem básicos e servem como um tutorial para os jogadores se acostumarem com o jogo. Mas depois o jogo fica muito difícil. Você deve aprender inúmeras coisas para ficar bom neste jogo. Como jogar uma rosquinha na base inimiga para as formigas acabarem com tudo na sua frente. Mas aprender é fácil e ficar bom é difícil, mas mesmo assim não atrapalha o game.

Os jogos multiplayer são muito legais, mesmo tendo alguns probleminhas. O jogo Cooperative é muito legal e Air Combat permite que você e um amigo jogue nas missões de Single Player como um time, como em Perfect Dark. A variedade de jogos de múltiplos jogadores, Bug Hunt, Fgood Fight vem com algumas variantes que realmente afiam as suas habilidades no jogo. Gostamos principalmente de um jogo que o obrigava a trazer comida para a sua base como frango, presunto e etc. E todos os itens diferentes que você pega no jogo afetavam de modo

diferente o manuseio do helicóptero.

OS GRÁFICOS

Esta é uma área que o jogo fica perto de suas raízes. Até mesmo as animações estilizadas do mundo real não podem esconder as animações pobres do jogo. As texturas e ambientes estão muito boas, mas nem tudo que se move no jogo se move de um modo estranho. Os insetos podem ser usados como vantagem sobre seus inimigos, eles são insetos mutantes. Mas achamos que eles foram feitos assim antes de ser explicado. Os insetos que voam quase não batem as asas, de um modo que nem parece que eles estão voando com o seu helicóptero. É uma boa coisa que os exércitos verde, azul e amarelo assim como seus veículos tenham cores sólidas, pois seria muito difícil navegar por este jogo se não fosse assim. As cores primárias funcionam bem com o jogo, mas ainda há muitos detalhes faltando. Tudo mencionado antes, apenas piora quando a tela é dividida em jogos de múltiplos jogadores. Air Combat arrumou o problema que Nuclear Strike tinha, colocando o helicóptero no meio da tela, possibilitando que você possa ver acima dele. Um dos pontos legais do jogo são as explosões. Elas são brilhantes e cheia de cores o bastante para ser uma inovação para o N64.

O SOM

As mensagens do rádio, os insetos mutantes falantes e outros efeitos são bem feitos. Eles são muito bons e provam que a 3DO sabe fazer efeitos sonoros para seus jogos. Ouvir o seu exército falar e seus amigos sempre adiciona muito para a experiência. Em muitas missões, o rádio irá dizer o que deve fazer depois, então você deve aumentar o volume e prestar atenção. Com tanta ação acontecendo, nenhum efeito de explosão ou artilharia se sobressai. Isso pode ser um pouco desapontador pois o jogo é de muita ação.

FINALIZANDO

Army Men: Air Combat é um jogo decente. Ele não traz nada de inovador, mas este jogo não foi feito para este tipo de coisa. Há muitos pequenos detalhes no jogo, então acreditamos que o time de produção colocou muito esforço e tempo neste game. O jogo de um jogador pode terminar sendo um pouco devagar para os jogadores que querem desafios instantâneos, mas o modo de dois jogadores é muito legal. Este game não é perfeito, mas você pode se divertir muito com ele se der uma chance. Você deve alugar antes de comprar. Pode ser o último jogo a se divertir no N64 antes do Mario Tennis.

DRACULA RESURRECTION

O DRÁCULA DE BRAM STOKLER NÃO PAROU POR AÍ, TEM SUA CONTINUAÇÃO NO PC

Dracula Resurrection é um adventure. Na primeira olhada este jogo foi bem vindo devido a falta de jogos deste gênero no mercado. Mas depois de jogarmos um pouco este game vimos que ele não tem muita coisa de bom. Além de ser um verdadeiro adventure, mesmo não tendo muita de adventure aqui e ter alguns visuais legais, sobra pouco para falar deste jogo. Infelizmente é mais um jogo com grandes visuais, valores de produção, mas dá mancada na jogabilidade e história. A história por trás do jogo continua de onde a história de Drácula de Bram Stoker parou. Como pode lembrar desta história clássica, o malvado onde foi destruido e se tornou pó depois de ficar exposto a raios solares. Jonathan Harker, o herói da história e a sua esposa Mina estavam juntos e as suas afeições haviam morrido junto com o conde.

A HISTÓRIA

A história começa sete anos depois do fim do livro. Ela é baseada na idéia que Dracula voltou da morte. Mas eles não explicam como ele conseguiu. Devido a isso, Mina começa a agir estranhamente e alguma presença (presumimos que seja a de Drácula) está a chamando de volta para a Transylvania. Harker o seu marido herói, a segue para descobrir que Drácula não estava morto. O desenvolvimento desta história pelo jogo é bem simples e previsível, em algumas vezes chato. A trama se desvenda de um modo linear o que é bom para este tipo de jogo. O desenvolvimento da trama e dos personagens no entanto é muito fraco. Uma boa história é necessária para jogos como este e a história deste jogo acaba simplesmente destruindo completamente a experiência com

este game. Não é por que a história deste jogo é baseada na do livro. Muitos jogos feitos sobre obras já escrita fizeram sucesso. É simplesmente a execução pobre da história que acaba com este jogo.

Graficamente

Os gráficos do jogo são simplesmente lindos. A qualidade do gráfico, em nossa opinião é uma das melhores. Eles não são apenas bem feitos na execução técnica, mas na qualidade de atmosfera e tudo isso quase faz com que este jogo seja legal. A engine gráfica é a básica baseada em salas. Você clica aonde quer ir e é levado de cena para cena. A maior diferença no entanto é que todas as cenas podem ser rodadas para qualquer direção, fazendo da experiência muito mais rica. Os objetos são feitos de um modo realista. Além de ser bem feitas, as texturas são ricas e detalhadas. Além dos gráficos do jogo, queremos mencionar as cenas que rolam durante o jogo, especialmente a modelização facial. As cenas, mesmo havendo poucas são muito bem feitas. A modelização da face dos personagens é muito boa. Os movimentos do corpo e da face são bem realistas e muito humano. É o primeiro exemplo do nível que podemos chegar quando o trabalho é bem feito. Os gráficos são tão bem feitos e reais que dão muita atmosfera, fora da realidade e assustadora. Combinando com os detalhes dos personagens e as suas personalidades, o jogo parece um filme. Este jogo tenta chegar no mesmo nível de imersão dos jogos de tiro 3D, mesmo tendo um movimento limitado. Se não fosse as mancadas na jogabilidade, este jogo seria perfeito.

O som

Infelizmente não podemos falar muito do som deste jogo. Ele faz o seu trabalho de um modo muito sem inspiração. O maior problema no entanto, é a atuação de voz. A atuação de voz parece ser o problema na maioria dos títulos de qualquer gênero. Este jogo não é exceção. O sotaque deveria ser Europeu mais voltado para a Transylvania, mas no entanto há apenas os sotaques básicos Ingleses, o que é impróprio. É uma vergonha, pois as vozes deveriam contribuir a atmosfera criada pelos gráficos.

A jogabilidade

O controle é feito pelo mouse. Rodar a tela é feito de um modo simples e fácil. O resto da interface é bem básica para jogos deste tipo. Você simplesmente clica na direção que quer ir, no entanto que o ponteiro do mouse permita. Clicar com o botão da direita, vai abrir a tela de inventário. Daqui você pode ver os objetos que tem. Para selecionar um item, apenas clique nele e vai voltar ao mundo do jogo com o item que selecionou. Se clicar com o botão da esquerda vai fazer a ação. Isso pode ser tudo, desde iniciar uma conversação, até usar uma chave. Se está familiarizado com jogos de adventure deste tipo, vai reconhecer esta interface simples. Sendo um jogo de adventure puro, resolver quebra-cabeças consiste na maior parte da jogabilidade. Infelizmente o jogo cai um pouco neste departamento. Como os quebra-cabeças são cruciais para um jogo do gênero, esta reclamação nos impede de recomendar este game para qualquer um. A maioria dos quebra-cabeças são simples do tipo de achar a chave para destrancar e para piorar todos os itens que são precisos em um quebra-cabeça estão quase sempre perto de onde você está. O jogo também avisa com um ícone onde um item pode ser usado. E todos os quebra-cabeças se tornam tão chatos e simples que são quase um insulto a inteligência.

O jogo não traz um desafio. Não há como morrer e você deve apenas tentar os itens em todas as áreas, parece até um turismo. O game não tem nenhum problema técnico. Nós não encontramos nenhum problema durante a jogabilidade. O setup é bem simples. E você instala apenas 2 megabytes no seu hard drive. O resto é lido do CD, o qual deve estar no drive enquanto estiver jogando. Isso é muito bom, pois a maioria dos jogos requerem uma instalação monstruosa.

Para simplificar Dracula Resurrection é um jogo de adventure com pouca inspiração. A história é chata e os quebra-cabeças são piores ainda. O som e a atuação de voz não tem sentimento. O único ponto alto do jogo no entanto, são os gráficos, especialmente a linda modelização dos personagens.

PUBLICADO: Dreamcatcher Int.
JOGARES: 1
GENERO: RPG
LANÇADO: 30/06/00
WEB SITE: www.dreamcatcherinc.com

GRÁFICO:	4.5
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	3.5
ORIGINALIDADE:	3.0
DIVERSÃO:	3.5
NOTA FINAL:	3.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 133, 32MB RAM, 2 MB de HD, CD-ROM 16x

Recomendado: Pentium III, 128MB RAM, 200 GB de HD, CD-ROM 24x

PRÓDICAS

DIABLO II

Jogar na janela do Windows
Comece o jogo digitando -w para que ele rode em uma janela do Windows.

Cow level
Quando tiver o Horadaric Cube, pegue o Wert's Leg em Tristam. Vá para a parte mais a noroeste da cidade e procure no corpo do garoto. Coloque ambos os Wert's leg e um Tome of Town Portal no Horadaric Cube e irá abrir um portal para uma fase secreta cheia de vacas. Não entre pelo portal com um nível inferior de 35 pois as vacas são poderosas e numerosas.

Reavendo os Itens depois da morte
Salve e saia do jogo após ser morto. Recomece o jogo e o seu corpo estará na cidade, permitindo que você pegue de volta os seus pertences.

Se esquive de situações sem saída
Aperte ESC quando estiver para morrer, depois salve e saia do jogo. Carregue o jogo novamente e comece na cidade, onde estará seguro.

Ganhe dinheiro e itens rapidamente
Passe pelo Blood Moor e procure por uma caverna. A caverna tem duas fases com uma arca de ouro em algum lugar do segundo nível. Lá você pode encontrar muitos itens bons e de vez em quando alguns itens raros que podem ser vendidos por um preço alto. Salve e saia do jogo e quando entrar de novo esta mesma arca estará a sua espera com mais itens novos.

Mais dinheiro por Itens
Identifique ou repare os itens antes de vendê-los

One Way: portal Infinito
Use um Town Portal em uma localização segura, depois pegue o portal para a cidade. Use o sistema Waypoint para voltar aonde estava. Deste modo o portal vai estar lá sempre, no entanto você não deve pegar o portal para voltar onde estava.

Duplique Itens
Esta dica funciona apenas em um jogo Open Battlenet. Esta dica também requer dois computadores, com duas cópias de Diablo II. Modo 1): Pegue os itens que quer duplicar e salve-os e cole-os no desktop do Windows. Entre online, dê estes itens para outro jogador, depois salve e saia. Aperte ALT+TAB no outro computador para voltar para o Windows e Copie e Salve para a localização normal. Agora volte para o jogo e terá dois itens iguais.

Modo 2): Pegue um item que quer duplicar e coloque em seu inventário. Depois salve e saia do jogo. Depois volte para o jogo, ou se junte a outro, deixe no chão aquele item, e saia, mas não grave. Volte depois e o item estará no chão e você ainda vai t\er o item.

PLAYSTATION

COVERT OPS: NUCLEAR DAWN

Munição Infinita
Pause o jogo e aperte L1, L2, R1, R2, □, X, X. Se fizer corretamente irá ouvir um grito.

Special level
Entre no cenário Paris em qualquer modo de dificuldade. Nesta fase especial você vai ter munição infinita.

Multiplos Finais
As suas ações afetam os finais e rotas do jogo. Há um total de 7 finais diferentes. O melhor final que podemos ver é chegando no Scenario A: Paris, France.

Pegue o Scenario A
No Car 2, desarme as três bombas usando as suas datas de microfilme. Quando fizer isso volte para o começo do Car 2 (vagão 2) e suba as escadas. Vá pela próxima porta, atravesse a ponte, mate o guarda e você chegará em outra escada, este é o Car 1 (vagão 1). Pegue os itens na caixa que estará a sua frente. Suba as escadas e o painel de controle irá aparecer. Leia o memorando no painel de controles. Vá para o lado esquerdo do painel e pressione a alavanca que irá soltar este vagão dos outros. Combine o Riffle com o Grenade Add-on para transformar em Grenade Launcher e saia. Há uma bomba na frente do vagão. Memorize o poema na caixa de cigarros e desative a bomba. Mason irá aparecer no seu helicóptero. Atire nele até que ele esteja morto.

DREAMCAST

SPACE CHANNEL 5

Tela de Pause Limpa
Como em muitos outros títulos de DC, se você apertar X+Y a mensagem de Pause vai desaparecer.

Jogo Extra
Para ganhar acesso para uma versão mais difícil do jogo regular, simplesmente termine o jogo uma vez, grave e depois comece a jogá-lo novamente.

Ulala em chamas
Para ver Ulala pegando fogo consiga um Rank de 95% ou maior.

DREAMCAST

FLAG TO FLAG

Ângulo de câmera bônus
Complete o Championship Mode, terminando em primeiro em todas as corridas, para receber um ângulo de cima como o de Micro Machines.

Retire o oponente
Bata no carro de seu oponente para deixá-lo mais danificado. Habilite a opção No Colision, para que os danos de seu carro fiquem mínimos.

Corra como S. Hattori
Complete o modo Championship para habilitar o piloto japonês.

Dirija carro de passeio
Complete o modo Championship para habilitar um carro de passeio no modo Arcade ou High Speed.

Posição	Carro
1st	Toyota Celica
2nd	BMW M3
3rd	Acura NSX
4th	Toyota T100

Clima estável
Segure L + R + ↑ na tela de seleção de transmissão no modo arcade. E continue segurando os botões até que o jogo comece.

Clima Chuvoso
Segure L + R + ↓ na tela de seleção de transmissão no modo Arcade. E continue segurando os botões até o jogo começar.

Modo super rápido
Complete o modo Championship. O jogo irá remover 20 dos 25 carros e as visões do cockpit e espelho para aumentar a velocidade para 60fps.

PLAYSTATION

NHL ROCK THE RINK

Times da NHL
Entre com BAILEY como um código.

Todas as boards
Coloque POWER_SLAM como um código.

Use os movimentos de bônus em qualquer modo
Entre com IAMWEAK como um código.

Teste de som
Entre com NO_CHANCE como um código.

Modo King Of The Rink de 2 jogadores
Na tela de título aperte Select, ▲, R2, L1, →, ←, ↓, X.

Celebrações de gols mais compridas
Pause o jogo no final do Rink e aperte →, →, ↑, ↓, ←, □, □, O.

Time Reapers
Se torne o Rei em King Of The Rink.

Time NHL Elite
Consiga um total de 500 gols para conseguir um time com os seis melhores da NHL.

Turbo Infinito
Vença o NHL Challenge usando um time criado.

Velocidade dupla
Vença o modo King Of The Rink 4 vezes consecutivas.

Bubble hockey
Vença o modo arcade na dificuldade média duas vezes consecutivas.

Redes grandes
Perca três jogos consecutivos.

Jogadores gigantes
Vença o Fighting Belt.

Comece o NHL Challenge com o Rock The Rink belt
Escolha o Quick Game e comece um jogo. Vença o jogo para conseguir um cinturão. Você agora pode começar o NHL Challenge mantendo ainda o cinturão.

Luvas brilhantes
Escolha qualquer time do Rock The Rink no NHL e escolha para ganhar uma nova roupa. Continue jogando até o game dizer que você ganhou uma roupa. Se jogar novamente vai ter luvas brilhantes em seus jogadores.

PERSONA

Melhor Final

Para o melhor final, dê estas respostas para Mae quando a encontrar na Lost Forest:

Mae: "If I stay here I'll be safe, right?"
Você: "Stop!"
Mae: "Why do you fight?"
Você: "For everyone."
Mae: "Why must you live?"
Você: "For finding the answer."

Pegue Chris

Passo 1: Fale com o professor na sala ao norte da entrada.
Passo 2: Procure todas as salas do segundo andar.
Passo 3: Fale com os estudantes na sala 2-1.
Passo 4: Vá para o cassino na Joy Street e fale com todos lá.
Passo 5: Visite a fábrica abandonada.
Passo 6: Vá para Yin & Yan e fale com a mãe de Chris. Diz que você conhece Chris e que será o amigo dele.
Passo 7: Depois de deixar o hospital, encontre Chris na frente da Sebec Building.
Passo 8: Não permita que Brad, Ellen ou Alana viajem com você. Quando encontrar Chris no Mary's World, ele irá se juntar a você.

PLAYSTATION

MEGA MAN X4

Um verdadeiro Life-Saver

Logo que você pegar a Leg Armor e o Lightining Web, vá para a fase Frost Walrus. Suba na enorme parede no começo e vá até o topo. Passe pelo gelo que se quebra. E continue seguindo até chegar em uma parede enorme. Suba nela até chegar no topo. Pule para o outro lado, no morro. No topo está uma cápsula.

Todas as cenas em anime

Quando começar o jogo, deixe o jogo sozinho por uns 10 minutos sem tocar nos controles. Cenas do anime de Megamabn e Zero irão aparecer.

Acabe com o Magma Dragoon facilmente

No estágio 2, vá até o final com a Ride Armor onde há lava embaixo de você. Com a sua Ride Armor vá na lava até ver umas rochas escuras. Acerte-as e passe pelo túnel. Você encontrará o chefe e poderá acabar com ele com a Ride Armor.

Estratégia para os chefes

Todos os chefes do jogo têm um ponto fraco e aqui estão eles:
Web Spider: a melhor maneira de acabar com ele é com o X-Buster.
Split Mushroom: use o Web Spider's Lightning Web.
Storm Owl: use o Aiming Laser.
Magma Dragoon: use o Storm Double Cyclone.
Jet Stingray: use o Frost Tower.
Slash Beast: use o Ground Hunters.

A armadura de Mega Man

Na tela de seleção de personagens ilumine o Mega Man e aperte O, O e depois ←, ←, ←, ←, ←, ← e depois aperte L1 + R2 ao mesmo tempo e aperte Start. (Segurando L1 + R2 até o jogo começar.)

Ultimate Armor e Nova Strike

Primeiro faça o código da armadura de Mega Man e depois jogue pelos dois primeiros estágios iniciais. Depois jogue o estágio da selva e vá metade para baixo na segunda cachoeira e depois para a direita. Entre na cápsula e você vai receber o Ultimate Armor junto com o Nova Strike.

Vidas Infinitas para Mega Man X

Vá para o Frost Walrus na Area 1. Agora vá para a área onde as passagens de gelo desaparecem e vá uma para a esquerda e uma para cima depois de ter vidas o suficiente.

Vidas infinitas para Zero

Vá para o estágio Cyberspace e passe pelo primeiro estágio com um Rank S. Pegue a vida extra e vá para o seu menu de armas e escolha a Escape. Daqui grave e saia, depois vá ao Cyberspace de novo com o mesmo truque e quando estiver sem vidas pode fazer este mesmo truque, quantas vezes quiser.

Ultimate Armor de Zero

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Zero. Segure R1 e aperte →, →, →, →, →, →. Solte o R1 e depois segure O e aperte X.

NINTENDO 64

STARCRAFT 64

Compre qualquer coisa
Enquanto estiver jogando, aperte L+R+Z+C-▲+↓ para aparecer um menu onde você pode mudar quase tudo.

God mode
Jogue o game até chegar no Episode 3 (Protoss) no Brood War. Passe da última fase deste episódio para habilitar o God Mode.

Dinheiro e combustível
Jogue o game até chegar no Episode 1 (Terran) X-07: Patriot's Blood in Brood War. Localize o segundo computador na sala com 4 civis. Use a porta de baixo para sair. Vá para à direita até encontrar morcegos pegando fogo. Vá por esta área até encontrar um Ursadon sendo mantido em uma cela. Abra a porta e se aproxime do Ursadon. Mova todas as unidades para a cela e peça para ser abraçado e aperte B. Isso irá lhe dar 1000 de mineral e gás.

Tudo Pesquisado
Jogue o game até chegar no Episode 6 (Zerg/Last Episode) X-06: The Amerigo in Brood War. Alcance a parte onde os Marines atiram nos Zerglings. Você também vai ver uma gaiola cheia de animais. Leve Kerrigen para o fundo à esquerda do local e consiga esta dica.

Info Mana Cheat
Simplesmente jogue o game até chegar no Episode 6 no Brood War. Assim que completá-lo vai habilitar a Info Mana Cheat.

Mega build
Jogue o game até chegar no episódio 6 no Brood War. Logo que salvar os dois primeiros grupos, desça pelo canto e você vai ver um DataDisc. Toque nele para habilitar o Mega Build Cheat, o que lhe permite que você construa mais rápido.

Sem neblina
Jogue o game até chegar no Episode 3 (Protoss) X-03: Legacy of the Xel'naga in Brood War. Vá para a pequena ilha depois de Corsairs no começo da missão. Toque na bandeira branca para habilitar esta dica.

Abrir a Tech Tree
Jogue o game até o Episode 3 (Protoss) X-06: Into the Darkness in Brood War. Quando a missão começar, vá pelo corredor até chegar nas escadas. Não desça as escadas. Vire pela esquerda e continue pelo corredor. O jogo vai avisá-lo para voltar, volte um pouco e depois vá até o final do corredor para conseguir esta dica.

Construindo mais rápido
Aperte repetidamente o botão B em cima de uma construção para acelerar o processo.

DREAMCAST

STREET FIGHTER III: W IMPACT

Opções Extra para o New generation e Second Impact
Na tela principal de opções, Mode Select, segure L e R e não solte. Aperte Start no Option. No Option, ainda segurando L e R no Game Option aperte: ←, ←, X, X, →, →, ↓, ←, ←, Y, Y, →, →, ↓, ←, ← X, Y →, →, ↓, ←, ←, Y, X, →, →. Extra Option irá aparecer em baixo do Sound Option.

Jogue como Gill
(Street Fighter III e Second Impact)
Para habilitar Gill vença o jogo. Na tela de seleção de personagens, vá até Seran e aperte para cima duas vezes (uma vez para cima para Gouki)

Jogue como Shin Gouki
(Second Impact)
Para jogar como Shin Gouki você deve: Selecionar o modo arcade, você não deve perder nenhum round, ter pelo menos 3 perfects e não ter mais do que 3 Cheese antes de chegar no chefe final. Gouki irá aparecer e acabar com o seu chefe final. Agora você deve acabar com Gouki no segundo Round quando ele tiver pelo menos 1 super sobrando. Gouki então vai voltar como Shin Gouki. Acabe com o Shin Gouki (não pode perder, pois não tem continue) Para escolhê-lo, vá até Gouki na seleção de personagens e segure Start e aperte qualquer botão.

DREAMCAST

TOY STORY 2

Localização das baterias

Comece um jogo na fase Bombs Away e vá para à esquerda para encontrar uma bateria. Então vá para à direita para encontrar outra.

Localização dos Green Lasers

Os Green Lasers matam os inimigos com um tiro. Eles podem ser encontrados nos seguintes locais:

Andy's House:
Quando vai para a garagem, encontre um meio de chegar na Van. Quando subir nela verá um Green Laser.

Andy's Neighborhood:
Chegue até o carro quebrado. O Green Laser estará na sua frente.

Alleys and Gullies:
Vire à direita quando ver a primeira.caixa de aviões.

Subindo na árvore

Quando começar na fase Andy's Neighborhood, você vai ver uma árvore com uma corda e um pneu amarrado nela. Para subir na árvore você vai ter que subir neste pneu. Lá em cima dela está o chefe.

Encontrando os soldadinhos

Comece o jogo na fase Andy Neighborhood. Quando começar, você vai ver um trator perseguindo-o. Não deixe o jardim. Vire-se e vai ver um soldadinho de plástico. Suba as escadas e chegue perto dele. Ele vai oferecer um Pizza Planet Token se você resgatar seus homens. Os outros são encontrados facilmente se ver as chamas de sinalização deles.

Derrotando o Wind Up Robot

Atire nele com um laser carregado enquanto ele estiver parado.

Derrotando o chefe Jackhamme

Pegue o Disc Launcher do Sr. Cabeça de Batata. Atire no chefe mas não deixe que ele chegue muito perto.

Acabando com o chefe Final

Você vai ter que lutar com o Gunslinger, o Blacksmith e o Old Prospector na fase final. Acabe com eles nesta ordem. Para derrotar o Gunslinger use lasers. Use o rodopio para os outros dois.

NGPC

SNK VS CAPCOM CARD FIGHTERS CLASH

Card do Mech Zangief
(Capcom)

Pegue cinco moedas e volte para Joy Joy. Encontre Yosiki e o desafie. Acabe com ele no primeiro jogo e ele dará a carta do Mech Zangief (se o derrotar na segunda vez ele dará cinco cartas aleatórias).

Card Mega Crush

Quebre o Dust Dragon para abrir a porta dos fundos na Lost World. (A carta Mega Crush está trancada junto com o gabinete). Vença o torneio e sempre volte para esta sala. Se o Mask estiver na sala, você vai poder facilmente pegar o Mega Crush.

Neo-Geo World Auction

Após completar o jogo, vá para a sala onde as semifinais foram feitas e sente-se para a audiência. Use as cartas que você pegou para comprar a Rare Chun-li (A), Evil Ryu e Kyo (P).

Novas Telas de Título

Pegue 50%, 90% e 100% das cartas para ver uma tela de título nova.

Atalhos para categorias

Aperte os botões abaixo para acessar imediatamente uma categoria durante o seu turno.
Discards: B + ←
Enemy Discards: B + →
Ring Character Status: B + ↑
Status: B + ↓

PLAYSTATION

STRIKER PRO 2000

Estádios bônus

No menu principal aperte ←, ←, ↑, O, O, ▲.

Bird mode

Pause o jogo e aperte ↑, ▲, ←, □, →, O, X, X na tela de Cheat.

Características extras

Pause o jogo e aperte ←, ↑, ←, ↑, ←, ↑ e X na tela de Cheat.

GAMESHARK

PLAYSTATION

FINAL FANTASY IX

Joker Command Reverso
D0075378 XXXX

Dinheiro Infinito
(Aperte L2 + R2)
D0075378 0300
8008FFB0 967F
D0075378 0300
8008FFB2 0098

Item Infinito (Aperte L2 + R2)
E0075378 030000FE
B0FE0002 00000001
8008FFC4 6301

Todos os personagens se recuperam automaticamente (HP e MP) **durante a batalha**
(Aperte L1 + L2)
E0075378 05000004
B00400D0 00000000
90108724 03E7270F

Todos os personagens com timebar no máximo nas batalhas
(aperte L1 + L2)
E0075378 05000004
B00400D0 00000000
80108728 1900

Pegue Ap depois de uma batalha
800FF0D0 03E7

Todos os códigos dos personagens

Magic Stone Point
B00A0090 00000000
3008FAA3 0063

Magic Stone Point No máximo
B00A0090 00000000
3008FAAB 0063

Level 99
B00A0090 00000000
8008FA97 0063

HP agora
B00A0090 00000000
8008FA9C 270F

HP no máximo
B00A0090 00000000
8008FAA4 03E7

MP agora
B00A0090 00000000
8008FA9E 270F

MP no máximo
B00A0090 00000000
8008FAA6 03E7

Todas as SKILL
B00A0090 00000000
8008FAB0 6363

PLAYSTATION

LEGEND OF RING

Dinheiro no máximo
80090DA8 270F

Hp no máximo
80090DA0 03E7
80090DA2 03E7

Experiência no máximo
80090EEE 270F

Power infinito durante a batalha
80090350 03E7

PLAYSTATION

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Joker Command P1
D009679C ????

Joker Command P2
D009679E ????

Tempo do Round Infinito
3009EB44 0063

Habilita tudo (GS 2.2 ou maior)
50000402 0000
800BE56C FFFF

Vê o final depois da primeira batalha (GS 2.2 ou superior)
E009F0AC 0000
3009F0AC 0009

Códigos de 1 Jogador

Energia Infinita
800A1E5C B400

75% de energia
D00A1E5C B400
800A1E5C 8700

50% De energia
D00A1E5C B400
800A1E5C 5A00

25% de energia
D00A1E5C B400
800A1E5C 2D00

Morte rápida
D00A1E5C B400
800A1E5C 0000

Super Meter Infinito
800A1F38 1400

Stringed Supers Meter Infinito
800A1F3A 1E00

X-treme Supers Meter Infinito
800A1F3C 2A00
800A1F34 1500

Move Counters Infinito
800A1F40 0000
Nunca Perde
800A1F28 0000

Precisa de apenas 1 para ganhar
D00A1F28 0000
800A1F28 0001

Códigos para o jogador 2

Energia Infinita
800A2430 B400

75% Energia
D00A2430 B400
800A2430 8700

50% Energia
D00A2430 B400
800A2430 5A00

25% Energia
D00A2430 B400
800A2430 2D00

Morte Rápida
D00A2430 B400
800A2430 0000

Super Meter Infinito
800A250C 1400

Stringed Supers Meter Infinito
800A250E 1E00

X-treme Supers Meter Infinito
800A2510 2A00
800A2508 1500

Move Counters Infinito
800A2514 0000

Nunca perde
800A24FC 0000

Precisa de apenas 1 vitória
D00A24FC 0000
800A24FC 0001

DREAMCAST

WACKY RACES

Tokens Infinitos para P1
(Battle Arena)
D2788109 0000000A

Retries Infinitos no modo Wacky Cup
F02DD617 00000005

Sempre tem 10 Muttleys
8E938D7E 000003FF

DREAMCAST

VIRTUA TENNIS

Funds infinito
A33B5C71 00000090

Habilita Tinbergen
2F97635E 00000001

Habilita Euler
59E7774C 00000001

Habilita Tesla
AF23518A 00000001

Habilita Altman
D1C883C4 00000001

Habilita Singth
30C1245C 00000001

Habilita Costa
6DDB6B5A 00000001

Habilita Ventura
BF763A96 00000001

Habilita Inoue
FF49969D 00000001

Habilita King
5957774C 00000001

Vitória rápida P1
900806E6 00000003

P1 Nunca ganha
900806E6 00000000

Vitória rápida P2
EE371485 00000003

P2 Nunca ganha
EE371485 00000000

DREAMCAST

MARVEL VS. CAPCOM 2

Ativar todos os personagens
9C88C6C9F8FFFFFF
E2B7D4AA7FFFFFFF
7B051F3CF8FFFFFF
C36B2BC67FFFFFFF

Máxima experiência
608B650500006363

Sem energia para P1
CE7BE85600000000

Sem energia para P2
A6435E3D00000000

Partner (a) do P1 sem energia
B866352600000000

Partner (b) do P1 sem energia
9B88055F00000000

Partner (a) do P2 sem energia
886382A900000000

Partner (b) do P2 sem energia
75D5DCA500000000

P1 Combo Level 2
5DAF3B7D00000002

P1 Combo Level 3
5DAF3B7D00000003

P1 Combo Level 4
5DAF3B7D00000004

P1 Combo Level 5
5DAF3B7D00000005

P2 Combo Level 0
72A99F2800000000

P2 Combo Level 1
72A99F2800000001

P2 Combo Level 2
72A99F2800000002

P2 Combo Level 3
72A99F2800000003

P2 Combo Level 4
72A99F2800000004

P2 Combo Level 5
72A99F2800000005

P1 Combo Level 1
5DAF3B7D00000001

Energia infinita para P1
CE7BE85600000090

Energia infinita para P2
A6435E3D00000090

Points infinitos
9CB004B30000270F

Energia infinita para Partner (a) do P1
B866352600000090

Energia infinita para Partner (b) do P1
9B88055F00000090

Energia infinita para Partner (a) do P2
886382A900000090

Energia infinita para Partner (b) do P2
75D5DCA500000090

P1 Combo Level 0
5DAF3B7D00000000

COMPLETE JÁ SUA COLEÇÃO

Cód.: R-PC 01
R$ 3,90

Cód.: R-PC 02
R$ 3,90

Cód.: R-PC 03
R$ 3,90

Cód.: R-PC 05
R$ 6,90

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

Cód.: R-PC 01 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód.: R-PC 02 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód.: R-PC 03 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód.: R-PC 05 - Cada R$ 9,90 ( )

Mande **CHEQUE NOMINAL**, **CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE**: **Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.** MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 266-3166.

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

DREAMCAST

WALT DISNEY WORLD QUEST: MAGICAL RACING TOUR

Faries no máximo
3041657400000063

Speed Coins no máximo
CF0BE6CB0000001E

Largar logo na ultima volta
A10311FC00000002

NINTENDO 64

BATTLE ZONE-RISE OF THE BLACK DOG

Master Bryan's Activator 1 P1
D007AF00 00??

Master Bryan's Activator 2 P1
D007AF01 00??

Master Bryan's Dual Activator P1
D107AF00 00??

Armas infinitas
811DF6EA 04B0

Energia do tanque infinito
811DF6DE 0BA9

FALSA Barra de armas infinita
811DF6E4 3F80

FALSA Barra de energia infinita
811DF6D8 3F80

Códigos para quando você estiver fora do tanque

Tiros infinitos para Sniper Rifle
811DA682 0003

FALSA barra de munições infinita
811DA67C 3F80

FALSA energia infinita
811DA670 3F80

Pilot Mode Codes

Tenha todos os níveis habilitados (Americanos)
8006A1F0 0011

Tenha todos os níveis habilitados (Soviéticos)
8006A1F1 0008

Tenha todos os níveis habilitados (Black Dogs)
8006A1F3 000A

Commander Mode Codes

Tenha todas as missões abertas e completadas pelos Americanos
8006A1EC 0011

Tenha todas as missões abertas e completadas pelos Soviéticos
8006A1ED 0008

Tenha todas as missões abertas e completadas pelos Black Dogs
8006A1EF 000A

Scrap coletados infinitos
811FBCC6 FFFF

Máximos Scraps
811FBCCA FFFF

Pilots infinitos
811FBCCE FFFF

Máximo de Pilots
811FBCD2 FFFF

Armor infinita
8006A1C2 0001

Munição infinita
8006A1C1 0001

Level Select
8006A1F5 0001

Adicionar edifícios
8006A1C0 0001

Adicionar satélites
8006A1C3 0001

PLAYSTATION

THREADS OF FATE

Códigos testados na versão 3.2

Comece na área final
8009B2F0 00FF

Dinheiro infinito
8009B2D8 FFFF

Máximo de dinheiro
8009B2D8 967F
8009B2DA 0098

Sempre cronometre 00:00:00
800A7AA0 0000

HP infinito
8009B368 03E7

MP infinito
8009B36A 03E7

HP no Máximo
8009B36C 03E7

MP no Máximo
8009B36E 03E7

O Máximo de Strength
8009B370 03E7
8009B372 0000

O Máximo de Defense
8009B374 03E7
8009B376 0000

Códigos para os itens
Moedas de bronze no Máximo
3009B3A0 0063

Moedas de prata no Máximo
3009B3A1 0063

Moedas de ouro no Máximo
3009B3A2 0063

Moedas de platina no Máximo
3009B3A3 0063

Máximo de Night Stones
3009B3A4 0063

Máximo de Moon Stones
3009B3A5 0063

Máximo de Star Stones
3009B3A6 0063

Brooch
3009B3A9 0001

Rare Wine
3009B3AA 0001

Legendary Sword
3009B3AB 0001

Legendary Helmet
3009B3AC 0001

Legendary Shield
3009B3AD 0001

Máximo de Red Dream Stones
3009B3AE 0063

Máximo de Blue Dream Stones
3009B3AF 0063

Máximo de Black Dream Stones
3009B3B0 0063

Todos os itens
(É preciso da versão 2.2)
50000902 0000
8009B3A0 6363

Todos os itens (Código para Caetla)
B0090002 00000000
8009B3A0 6363

Monster Coin Codes
Máximo de Pollywogs
8009B3B8 04FF
Máximo de Saber Tigers
8009B3BA 04FF
Máximo de Mandolas
8009B3BC 04FF
Máximo de Gargoyles
8009B3BE 04FF
Máximo de Stingers
8009B3C0 04FF
Máximo de Ootang
8009B3C2 04FF
Máximo de Gudons
8009B3C4 04FF
Máximo de Fungies
8009B3C6 04FF
Máximo de Bloods
8009B3F4 04FF
Máximo de Smokeys
8009B3F6 04FF
Máximo de Chimeras
8009B3F8 04FF

Todas as moedas Monter
(É preciso da versão 2.2 ou maior)
50002102 0000
8009B3B8 04FF

Todas as moedas Monter
(Código para Caetla)
B0210002 00000000
8009B3B8 04FF

Códigos para personagem
Transformação de monstros.
Modificador de códigos
Slot 13009B2CD 00??
Slot 23009B2CE 00??
Slot 33009B2CF 00??
Slot 43009B2D0 00??

Códigos de personagem (Mint)
Ter todas as magicas
8009B2C4 FFFF

Quantidade de dígitos para acompanhar transformação de monstros. Modificadores de códigos
00 - Vazio
01 - Rue (Versão 1)
02 - Pollywog
03 - Saber Tiger
04 - Mandola
05 - Gargoyle
06 - Stinger
07 - Ootang
08 - Gudon
09 - Fungie
0A - Imp
0B - Cockadoo
0C - Skeleton
0D - Puppet
0E - Specter
0F - Bubba
10 - Fire Blob
11 - Pumpkin
12 - Witche
13 - Wabbit
14 - Jinn
15 - Shaolon
16 - Hell Hound
17 - Rue (Versão 2)

FLASHBACK

SECRET OF MANA

MANA SWORD, O FUTURO ESTA EM SUAS MÃOS

Quando o nome Mana é falado, como um vento soprando, apenas uma espada vem em mente... Realmente este não é um jogo simples, mas uma obra de arte, uma história passada por gerações, talvez com algumas mudanças aqui e ali, mas sempre com o mesmo tema. O poder do Mana é o que sustenta o universo, o que balanceia o bem e o mal. Protegendo o mundo por gerações, esta força está agora em perigo por aqueles que usam este poder para intenções malignas. Este RPG conta a história de um jovem garoto acompanhado apenas por uma garota e uma fada que protege a magia de Mana e restaura a balança de todas as vidas.

Onde tudo começa

A história começa quando o nosso herói caí de uma ponte enquanto estava explorando com alguns amigos e ouve uma voz misteriosa que diz a ele para tirar uma espada de uma pedra. A espada na verdade é uma relíquia muito famosa, a Mana Sword, mas o pessoal do vilarejo baniu o garoto, pois eles sempre baniam os que tinham medo. Um cavaleiro chamado de Jema fica amigo dele e começa a explicar qual é o seu destino. Pelo caminho o herói encontra um duende, que ficou com amnésia e quer saber como volta para casa e uma garota que está em uma aventura para resgatar o seu namorado Dyluck. As aventuras do duende e da garota adicionam mais cor para a trama do jogo. Não há um vilão "Central", parece que a malvadeza do mundo cresce quando o

herói aprende mais sobre o passado. E também há alguns personagens que não são necessariamente os vilões, mas proporcionam muito humor para o jogo. Um momento memorável é quando o elemental do fogo, Salamando, é usado como forno para criar um local de férias no Ice Country.

Os cenários do jogo são muito bons, coloridos, brilhantes e sempre parecem ter sido tirados de um desenho animado. Os personagens realmente têm expressões faciais. O jogo certamente não tem músicas tão boas quanto da série de Final Fantasy, mas logo você vai estar cantando junto com o jogo. O mundo parece bem pequeno no começo, mas logo o jogo começa a mandar os heróis de lugar para lugar fazendo até com que você se perca. O fato mais legal do jogo é que a aventura afeta o destino de um dos personagens. O personagem duende, por ser um duende e não um humano sabe que vai desaparecer se restaurar a balança do mundo. Tirando isso, ele continua a ajudá-los e ainda continua a procurar por sua casa. E do mesmo modo, quando a aventura dos nossos heróis se afasta da aventura da garota que quer encontrar seu namorado, ela continua a ajudá-lo, pois sabe que o destino de todo o mundo depende deles.

O sistema de batalhas não é baseado em menus, ele é mais ação, parecido com a série Zelda. Ao invés de uma arma para cada personagem, Mana tráz 8 armas para os personagens e permite que os jogadores escolham qual arma quer ficar bom. As armas variam de espadas, lanças, arcos e machados até luvas de soco, chicotes e etc. No começo do jogo você vai encontrar um anão com o nome de Watts que pode forjar a Mana Sword e quase todas as armas deixando-as mais fortes. Um outro aspecto muito interessante é que mais dois jogadores podem controlar o duende e a garota, uma coisa rara nos RPGs.

Como as batalhas são voltadas para ação, a tela não precisa ser dividida ao meio. Outra diferença do jogo é o uso de seu menu. Os heróis têm três anéis, um para acessar ou mudar as armas, um para usar itens e outro para editar os botões e checar o nível dos personagens. A garota e o duende também têm um quarto anel para a magia. Os elementos de magia são muito legais e são essenciais para acabar com alguns chefes. O número de elementais que você possui determina o grau do seu nível de magia. Há 8 Elementais: Undine (água), Gnome (terra), Sylphid (ar), Salamando (fogo), Lumina (luz), Luna (lua), Shade (escuridão) e Dryad (mana) e o segredo para ter sucesso no jogo é saber usar adequadamente a magia e as armas. E mesmo se o jogador estiver controlando o herói, ele pode usar a magia dos seus amigos por um menu. O menu também permite a sua tática de luta, para definir quem vai matar o oponente e ganhar experiência.

Secret of Mana, como qualquer outro RPG de qualidade, tem muitos quebra-cabeças. De vez em quando aparece uma gato chamado Neko vendendo itens com preços ridículos. Quando seus aliados morrem, eles se tornam fantasmas até que você durma em um local com a indicação "INN" para eles voltarem ao normal. Para viajar, canhões gigantes mandam nossos heróis para vários lugares até que os heróis resgatam um jovem dragão chamado Flammie que se torna o avião particular. Flammie pode ser chamado de qualquer lugar com um pequeno tambor. Muitas cenas do jogo são tocantes devido ao alto grau de emoção que têm e isto é incomum nos jogos de hoje, até mesmo RPGs. Quando os heróis resgatam o amor da garota, Flammie chora de felicidade e são estes pequenos detalhes que iluminam o jogo. Os toques ocasionais de humor mantém a trama se movendo até o fim e o sistema de luta quebra a monotonia dos menus. Jogos como Secret of Mana são um exemplo claro de que gráficos e histórias complicadas nem sempre fazem um bom jogo. Vamos esperar que os RPGs do futuro capturem esta balança.

Esta é a sua chance de entrar para o mundo dos consoles 128 bits!

É só responder nosso questionário, destacar o cupom e enviar para: Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP

Regulamento no verso

TEC TOY

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: ______________________________ **Estado:** ________

CEP: ______________________ **Telefone:** ______________________

CIC (se menor, do pai ou responsável): ______________________

O que achou da nova Gamers? ______________________________

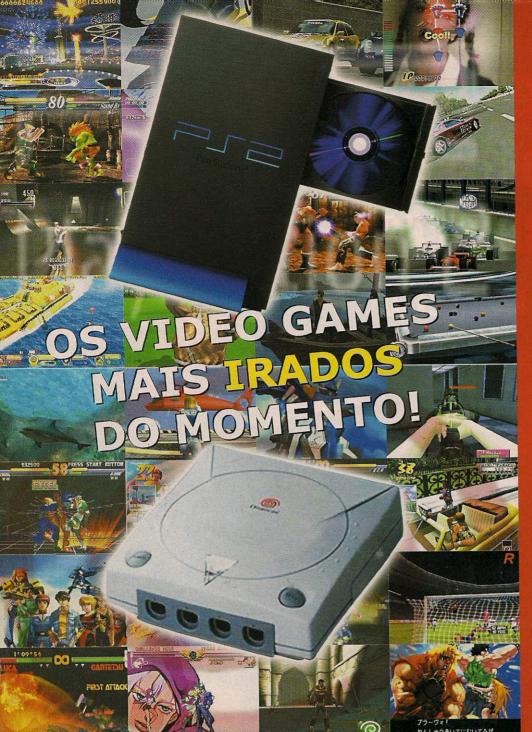
____

____

Cite seções que gostaria de ver: ______________________________

____

Deixe seus comentários, sugestões e críticas: ______________________________

____

Regulamento

1) Esta promoção é aberta para todas as pessoas residentes em qualquer parte do Brasil que enviarem suas cartas com o formulário da pesquisa preenchido para a nossa redação, com data de postagem até **02/10/2000** (valendo como comprovante de data o carimbo do correio). As pessoas ligadas direta ou indiretamente com a revista Gamers não poderão participar do concurso. Mande sua carta com o formulário devidamente preenchido para:
Revista Gamers
Promoção "É agora ou nunca!"
Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo

2) A apuração dos vencedores ocorrerá através de sorteio aberto ao público. O sorteio será realizado no dia **06/10/2000, sexta-feira, às 14:00 horas na Editora Escala - Rua Zanzibar, 711 - Casa Verde - São Paulo** e será aberto a quem quiser presenciar. A relação de vencedores será divulgada na **edição nº 77 da Revista Gamers** e os sorteados receberão seus prêmios em casa.

3) Só serão aceitos os formulários preenchidos por completo, sem rasuras, com letra legível e com todos os dados do participante.

4) Cada pessoa só poderá enviar **01 (um) formulário** para participar da promoção, se a mesma pessoa mandar **02 (dois) ou mais formulários, todos serão anulados.**

5) Apenas serão aceitos os formulários publicados nas revistas **Gamers nº 72, 73, 74, 75**. Não serão aceitas nenhum tipo de cópia deste formulário.

6) Os prêmios serão seguintes:
1º colocado:
01 (um) console Playstation 2 com 1 (um) jogo indeterminado;
2º colocado:
01 (um) console Dreamcast com 1 (um) CD Sonic Adventure;
Do 3º ao 302º colocados:
300 (trezentos) kits com revistas da linha Gamers

Classifique as seções da Gamers:

Gosto	Pouco	--->	Médio	-->	Muito
Game News	☐	☐	☐	☐	☐
Espaço do Leitor/ Cartas	☐	☐	☐	☐	☐
Espaço do Leitor/ Feras do traço	☐	☐	☐	☐	☐
Game Ranking	☐	☐	☐	☐	☐
Reviews	☐	☐	☐	☐	☐
Estratégias	☐	☐	☐	☐	☐
Pró-Dicas/ Truques	☐	☐	☐	☐	☐
Pró-Dicas/ Game Shark	☐	☐	☐	☐	☐
Flashback	☐	☐	☐	☐	☐